3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL. 8



看《SP》得大奖！

NDS、PSP、小神游SP全都送给您



一等奖 1名
奖品：SONY PSP掌机



二等奖 2名
奖品：任天堂双屏掌机NDS



三等奖 10名
奖品：全新上市的小神游SP



四等奖 50名
奖品：SMS2月光宝盒4M记忆棒

参与方法：

只要在2005年1月10日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中183页右下角的印花，并贴在信封背面或明信片背面寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部收，邮编730020”，你将有机会获得我们送出的PSP、NDS、小神游SP以及50名SMS2记忆棒。中奖名单将在《掌机王SP》第10辑上公布，敬请关注！

LIKY



◆半月刊化的《掌机王SP》如约与大家见面，首先祝大家圣诞快乐！新年快乐！希望大家在新的一年里玩到更多自己喜欢的游戏，拥有自己喜欢的掌机。

◆12号，索尼的新掌机PSP发售，这款掌机的表现果然不俗，LIKY完全被其迷住，本辑我们也给大家带来了该掌机的评测报告，对其感兴趣的玩家千万不要错过。

◆对于另一款掌机NDS，本辑我们也有猛料奉上哦，那就是NDS的完全解剖报告，看过之后一定让你眼界大开。



马修



▲向大家道声圣诞快乐，再向大家问候新年快乐，祝愿大家在新的一年里好运常在，天天快乐！

▲有生以来第一次在一片暖暖的绿意中过圣诞和新年，呵呵，感觉挺不错的。

▲因为制作特快，好好地玩了《瓦里奥制造 摸摸乐》，其中不少小游戏都因为使用触控笔而让人非常投入，令玩家与游戏间几乎达到了零距离互动——继续期待NDS发售表上的大作。

▲PSP外形够漂亮，画面和音质上的表现力实在让从GB一路走过来的掌机玩家马修激动不已，作为掌机爱好者，马修对PSP可真是朝思暮想，于是，马修在圣诞之夜许愿："让PSP降到1000以下吧……"——！

铭风



★NDS和PSP都发售了，究竟谁好相信大家都为自己喜爱的主机各执一词吧。其实主机能否给自己带来快乐那才是最重要的。因此我觉得GBA的寿命应该还很长，至少每天我还带着我的GBASP在睡前玩《口袋棒球7》和《洛克人EXE5》，依旧是不亦乐乎啊。

★《洛克人ZERO4》公布了，大期待啊！不过现在情报不多，下辑《SP》中应该就能给大家详细介绍一下了。



▲塞尔达的小精灵房间，如果自家也有这么个地方实在太神奇了。

★《天下无贼》这部电影十分不错，推荐给我们的读者。

雷伊



■大家好，我是新来的小编雷伊。今后《掌机王SP》的小编队伍就要从原本的"三剑客"变为"四人众"了（笑），半月刊化的《掌机王SP》会更有看头，在此雷伊还要请大家多多支持我们哦！

■NDS上的《研修医 天堂独太》真是款很不错的游戏呢，雷伊都打穿了3遍了……不过话说回来，游戏需要改进的地方还有很多，希望在续作中能够得到改善吧。

■PSP终于如期发售了，在众多大作中，身为"RPG命"的雷伊最关心的自然就是《英雄传说 白发魔女》了。这只是"《英雄传说》系列"在PSP上复刻的第一步，不久的将来，该系列的第4、第5作都会陆续移植到PSP上去，对于喜欢RPG的玩家来说，这绝对是个绝好的消息，不过PSP的价格……

读者们，不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020
或发Email到pgking@263.net

掌机王Sp VOL.7 CONTENTS 目录





封面插图：陈杰

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

口袋光环



影像VCD内容导视



索引

本辑赠品

赠品一

PSP模型钥匙扣
五种图案随机一款



赠品二



2005年台历



情报站

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

把握最新最权威掌机游戏资讯 主持人：SOUL

PSP首发出现多年未见火爆场面

12月12日，PSP终于在日本发售。这次PSP的首发在寒冷的东京街头吸引了多年未见的火热排队现象，不少商店门前都出现了多达1000多人的队伍。很多焦急的玩家从11日晚就开始彻夜等待，由于当时天气很冷，很多人在商店门外包着睡袋取暖，还有人用纸箱子围起来挡风，狂热FANS们行为令人感动。



▲早上5点的时候已经有1000多人在排队。

PSP在日本各个小卖店的首发时间是早上7点，不过著名电器零售连锁店Yodobashi Camera的新宿西口Game Hobby馆从早上6点就开始提供PSP销售，因此这家店门外排队等待的人也是最多的。早上5点天还未亮的时候这里已经聚集了1000人左右的队伍。在发售之前，排队等待的人数一度冲破1300人！销售开始1个小时后队伍也丝毫没有缩短的样子。排队的人从西馆一直绕到东馆。SCEJ社长久多良木健到达现场视察，并且穿着店服与店长一起为购买者服务。



▲久多良木健与Yodobashi Camera的藤池昭和社长一起在店头特设的收银柜迎接购买者。

久多良木健在参加完Yodobashi Camera的首卖仪式后就立刻赶往涉谷的Shibuya Tsutaya店视察。这家店从上午7点开始准时销售PSP。这家店也有数百人排队，其中排在第一位的购买者从11日晚上7点就开始在店外等候。这位购买者除了PSP外还买了《山脊赛车PSP》和《大众高尔夫便携版》，久多良木健亲手将PSP递给了他。



东京池袋地区的排队火爆程度仅次于新宿。Bic Camera电器器材总店从6点55分开始销售，从早上6点开始店门前已经有600多人的队伍，其后以平均每分钟10人的速度增加，到销售时队伍人数最多达到了1200人。由于不断有人加入排队的人群，队伍长度自发售开始后也一直不见缩短，到7点40分的时候整个队伍只



缩短了5米。

Yodobashi Camera的发言人表示，该公司17家分店中所有的PSP都在几个小时内卖完。Bic Camera也表示该公司的全部13家分店中最后一部PSP也在下午两点的时候卖出去了。据Bic Camera的发言人表示，这是他们所有连锁店最近几年来最热闹的首卖活动，人数之多远远超越了他们的想象。

根据日本市场调查机构Media Create的数据显示，PSP的首日店头实际销量为171963万部，这还不包括一些因为各种原因而无法统计到的数据。到12月13日，日本所有店铺基本上都买不到PSP了。PSP的热卖的消息传出后，索尼的股价当日就大幅上扬了2.1%，以3870日元每股收盘。

■欧洲PSP大批新作公开

12月中旬，SCEE一举公开了多家欧洲游戏开发商开发的多款PSP新作，这些作品多数都是移植游戏，不过根据PSP的特点进行重新设计的，将会带给玩家完全不同的感觉。值得注意的是，这次公开的多数PSP游戏都支持WiFi无线多人游戏以及网络下载功能，也就是说当PSP在欧洲发售时，其网络下载功能应该也已经开通了。

●《MediEvil》

《MediEvil》在PS上曾经推出过两部作品，不过到了PS2时代就没有新作推出了。PSP版本作由原作的制作组开发，采用了前作的基本剧情和部分场景，不过所有图形、音乐、音效都是重新制作的，战斗系统、关卡、角色和BOSS也都是重新设计的，并且有很多全新剧情。本作中还有很多迷你游戏，可以随时存档。玩家可以通过无线网络下载迷你游戏、新武器等内容。



●《一级方程式赛车》

从PS时代开始，《一级方程式赛车》在欧洲就已经是极具号召力的游戏系列。PSP版新作由Travellers Tales开发，将于明年5月发售。本作将会收录明年3月开赛的2005赛季的部分内容，增加了将于明年8月开通的土耳其赛道，并且会随着该赛季的展开通过无线网络下载的方式提供新内容，例如车手能力和排名数据等。本作支持8人无线联机。



●《World Tour Soccer》

由SCEE伦敦制作室开发的新作，游戏设有经营模式，玩家刚开始有一小笔钱，经营一个水平中下的球队。比赛胜利后可以获得奖金，获得奖金后可以买进更强的球员，逐渐把球队培养成世界名队。玩家也可以通过PSP的无线通信功能联机比赛。



●《世界拉力锦标赛》

由FIA官方授权的著名拉力赛车系列《WRC》的PSP版最新作，由Travellers Tales开发。本作以PS2版前作为基础制作，支持PSP的WiFi功能，可以进行8人无线联机，并有16个赛道可以选择。



●《WipEout Pure》

一款类似《F-Zero》的未来派超高速赛车游戏，由SCEE的Psygnosis制作室开发，在PS和PS2上都曾经有作品推出。在本作中玩家驾驶着悬浮飞车在未来都市中穿梭，并且可以使用各种高科技武器攻击对手。本作也对应PSP的网络下载功能，今后会有新赛道、新赛车、新音乐提供下载。



●《Fired Up》

PS2网络赛车游戏《Hardware Online Arenas》的续作，一款画面非常火爆的汽车战斗游戏，由SCEE的伦敦制作室开发。游戏故事发生在近未来，讲述叛军与政府之间的对抗。游戏采用开放式关卡设计，巨大的城市任由玩家

探索，其中有很多武器和隐藏要素。游戏支持8人无线对战。



■超级英雄全面杀入手机市场

MARVEL

(M)FORMA®

近来美国手机游戏市场也在高速成长，为了进一步开拓手机游戏市场，西雅图手机娱乐内容供应商Mforma宣布与美国著名漫画公司Marvel合作，Mforma公司目前已经取得了Marvel旗下所有漫画和超级英雄的手机版游戏开发和发行权。

Mforma公司将会根据Marvel的知名超级英雄开发大批手机娱乐内容，包括游戏、手机铃声、壁纸、屏幕保护、乃至手机漫画书等。《蜘蛛侠》、《X战警》、《神奇四侠》、《铁人》等游戏将会与Activision合作发行，另外还有《刀锋战士》、《绿巨人》、《美国队长》、《超胆侠》等。手机版《刀锋战士3》目前已经上市，《艾丽卡》将于明年1月发售，《神奇四侠》将于明年夏季发售，《绿巨人》和《终极蜘蛛侠》将于2005年底发售。


▲手机版《刀锋战士3》游戏画面

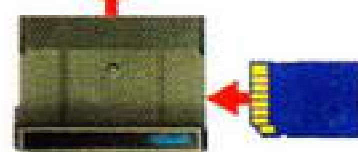
■首批PSP出现严重质量问题

自从索尼宣布PSP在日本首批出货量只有20万部，多数业内人士就已经猜测到索尼内部PSP生产能力严重不足，或许是因为赶工的原因，根据日本方面的报道，首批PSP出现了相当严重的质量问题。

12月12日PSP发售后，日本各地有不少玩家投诉说他们购买的PSP出现了各种质量问题。PSP的质量问题包括：屏幕坏点、屏幕内部存在气泡、屏幕内部存在灰尘、UMD光驱损坏或游戏运行时光碟无故弹出、Memory Stick Duo的插槽盖无故弹出、类比滑杆损坏或脱落。其中屏幕坏点问题最为严重，据统计，首批PSP的坏点率达到了三分之一。到截稿前为止，索尼方面仍未就此问题做出回应。

■任天堂公布NDS/GBA影音播放器





任天堂宣布了一款类似am3的“Advance Movie”的GBA SP和NDS用影音播放装置，这款产品名字叫做“Playan”。作为任天堂官方推出的产品，Playan的功能自然要比其他第三方的产品强大得多。这款产品采用SD卡作为存储媒体，其体积与普通的GBA卡带相同，可以插在GBA SP以及NDS的GBA卡带插槽上。玩家可以将影音文件储存在SD卡中，然后插到Playan的侧面。

Playan是由任天堂发行，Alphamosaic公司研发的，采用了针对手机等便携设备的“VC01PXX-ES2”硬件解码晶片进行影音解码，其压缩品质比“Advance Movie”更好。Playan可以播放ASF格式的MPEG-4电影，解析度最高可达352×288，最高码流达1.5Mbps。该产品也支持松下DIGA系列DVD刻录机录制的SD-Video格式，用户可以将电视节目储存下来，然后直接输入到SD卡中。用GBA SP播放电影可连续播放4个小时。在普通压缩率的情况下，一张256MB的SD卡可以存放2个多小时的电影文件。



▲电影文件预览画面。

Playan也支持MP3播放功能，支持码流在32～320Kbps之间的CBR/VBR格式MP3文件，并且档案文件可以采用文件夹的方式分类，并

且支持ID3标记（可以用来显示歌曲信息如曲目名、歌手名、专辑名等）。播放MP3时可以关闭屏幕，关闭屏幕的情况下可以连续播放15小时，开着背光的时候可以连续播放8个小时。



▲MP3播放列表显得非常独特。

另外这款Playan播放器内置有耳机插孔，无需将耳机插在GBA SP或者NDS上。在NDS上使用该播放装置是采用了240×160的屏幕解析度，四周留有黑边（NDS单屏幕解析度为252×192）。任天堂宣称这款产品在播放MP3时将会达到CD的音质。该产品将于2005年1月开始在任天堂官方网站上接受订购，2月正式推出，不过不会在市面上销售。Playan的价格预计为5000日元左右。



NDS成为中年人的最爱

12月中旬，日本媒体队NDS和PSP的购买群体进行了市场调查，这次调查的结果有点出乎人们的意料。日本的BCN通过多家零售店取样1万4140人进行调查，调查结果显示，在NDS发售前预订的玩家中有有61.5%的人是20岁左右的年轻人，而在12月12日PSP发售后，这一年龄层的购买比例下降到12.4%，显然有很多年轻人都将注意力转移到PSP上。而购买主力非常意外地转移到中年人市场，30岁到40岁之间的中年人占了购买群体的77.9%。

NDS发售前的预订者中女性只占7.7%，而到了12月12日后则提高到25.1%，不少男性玩家表示对PSP更感兴趣。20岁到30岁之间的年轻男性是PSP的主要购买群，占到了69%。在男女比例方面为男性89.4%，女性10.6%。令人意外的是，10岁左右的儿童对PSP的关注程度比NDS更高。

《Jump超级明星大乱斗》画面公开

NDS最让人关注的游戏之一《Jump超级明星大乱斗》最近终于公开了实际游戏画面。目前任天堂和集英社方面仍然没有透露本作的具体游戏系统，从公布的画面来看，NDS的上屏幕用来现实战斗画面，而下屏幕则是用来显示漫画一样的画面，并且会有人物的对话。由于下屏幕是触摸屏，因此相信可以通过触摸“漫画”的方式进行游戏操作。从上画面来看，本作可以支持4人大乱斗。在收录的作品之外，除了之前确定的《龙珠Z》、《One Piece》、《火影忍者》外，这次又新公布了《爆裂鼻毛真拳》、《死亡笔记本》和《草莓100%》3部作品。



■英国Tiger Entertainment公司新掌机Gizmondo事业部的总经理Carl Freer在12月上旬接受英国媒体采访时透露Gizmondo掌机在明年之内售价可能会降到100英镑以下（约1600元人民币）。Gizmondo是一款配置非常高档的新掌机，目前该掌机的售价为299英镑。Gizmondo由新加坡的伟创力公司生产制造，据报道伟创力可以提供500万台年产量的生产能力。

■12月上旬任天堂社长岩田聪宣布由于NDS在美日两地销售情况持续看好，NDS在年底之前的销售目标决定从200万部向上修正到280万部。

■《重生传说》的特典DVD中有一段Namco新作《Project MelFes》的影像，这款游戏将会是PSP版的“《传说》系列”原创新作。游戏故事围绕传说中MelNes的苏醒和人类的灭亡展开。

■美国的Patel医生做了一项面向儿童的试验，他将4至12岁的儿童分成3个26人小组，每一组都有父母在手术房陪伴，第二组使用了镇定剂，第三组则是让他们玩GameBoy。结果玩GB的小组没有出现手术前的焦虑情况，而只有家长陪伴的小组和使用镇定剂的小组的术前焦虑情形分别为17.5%和7.5%。

文 冰咖啡 编 马修

汉化讯息台



12月是一个新旧更替的月份，新掌机NDS、PSP都已按时来临，而GBA市场虽然仍然巨大，但近来GBA上大作势头比起一两个月前已经弱了不少。其实就是没有新掌机来临，大作热潮之后仍然会迎来淡季，这个时期大家都好好品味游戏的乐趣吧，而众多游戏中，汉化游戏无疑是广大玩家热衷的对象。下面，我们就一起来看看，在这2004最后的月份里，汉化界给我们带来了什么高质量的汉化游戏。

作品发布讯息

《大盗伍佑卫门》100%简繁体汉化版发布！



对于关注汉化的玩家来说，100%汉化是个非常具有吸引力和杀伤力的字眼。12月1日，又一款100%汉化的GBA游戏发布，这就是由星组汉化的《大盗伍佑卫门》简繁体汉化版！游戏的汉化是YJW，翻译是水瓶座，而来自于星组论坛的消息称，该作可能就是“传说中不可能撞车的秘密汉化作品”哦。





《合金弹头》汉化版更新



▲两位主角的眼神很像某网络明星哦。(爆笑)

白河忧对自己的汉化作品《合金弹头》进行了更新，修正了第一次补丁中的一个小错误，增加一张OBJ汉化。《合金弹头》是年末GBA大作之一，而修正后的中文版，无疑使游戏更加流畅了。

天使论坛停止汉化《王国之心》，部分汉化版本发布

12月初，也就在CGP与PGCG小组发布合作汉化通告后，天使汉化组发布了该小组的《王国之心》部分汉化版，在论坛帖子中，Crystal称由于撞车，故停止汉化。但终止并不等于不好，更何况在这个经常撞车的年代，谦让也不失一种美德。不得不说的是，天使汉化组公布的《王国之心》部分汉化版汉化得还是相当好的。





《麻将方块之更强更快》正式发布



在《掌机王SP》第7辑，我们为大家介绍了由混沌星辰开发的极具创意的GBA游戏《麻将方块之更强更快》，麻将与方块结合使得这款国人开发的游戏创意十足，12月4日，这款游戏已经发布了，下载请到混沌星辰的论坛：http://gba.cgame.cn，那里围绕《麻将方块》举办了很多活动，如找碴、最强最快TOP10的评比，还有为男女主角起名字的活动呢。



《逆转裁判3》前两章测试版2.0版放出

11月，CGP完成了《逆转裁判2》的完全汉化，为国内汉化业记下了漂亮的一笔；12月9日，CGP又放出了《逆转裁判3》前两章测试版2.0版。托CGP的福，玩到了完整的2代，顺



便还体会一下《逆转裁判3》的前两章，《逆转》FANS确实很幸福啊，当然，玩得高兴时，也别忘了感谢SODY、近藤勇、小胖、归见月这些与你我同龄的汉化者们。





界内讯息

CGP与PGCG小组合作汉化《王国之心》

12月2日，CGP论坛发表汉化通告，通告中说，CGP与PCGP小组正在合作汉化前不久的Square Enix的大作《王国之心 记忆锁链》。现在，游戏汉化已经有了一定的进展，从公布的汉化图片上看，游戏的汉化质量非常高；汉化者则是九遮一村、全球通、近藤勇、小马飞燕这些来自两大汉化小组的主力，接下来，就让我们一起华丽地期待强强联手汉化的《王国之心》吧！




火花天龙剑春节前四箭齐发！





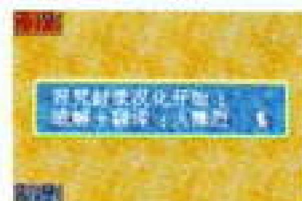
论坛上一直有关于火花天龙剑亲手汉化《火焰之纹章 圣魔之光石》一说，日前，更出现了《圣魔之光石》汉化版和《圣魔之光石》BT版的汉化图片，这可真是吊足了玩家的胃口啊。还有更吊胃口的——火花前管理员、汉化界前辈CT告诉笔者，列入此次汉化名单的，共有四作！除了《封印》、《烈火》和《圣魔》，还有就是“传说中的”《圣魔》BT版，在BT版中，种种被YY出的恶搞将成为游戏中的现实，即使您玩懂了日文原作，这款BT版的对话也许会时不时地让您一惊。而这四作，可能会在春节前后“四箭齐发”，届时对于《火纹》FANS和回合战略游戏的爱好者来说，即使有NDS和PSP的大作，也都先给这四款《火纹》让路吧。


▲这就是“BT版”的剧情……

TGB三大汉化计划启动



12月8日、9日、11日，TGB连续公布了《约束之地》、《东京魔人学院 符咒封录》和《龙珠大冒险》开始汉化的消息。另外告诉众《口袋棒球》FANS一个好消息，《口袋棒球》也被列入了TGB的汉化名单中。





超级大撞车——《塞尔达传说 不可思议的小人帽》





继上辑《掌机王SP》为大家介绍了faleikesi开始汉化的《小人帽》后，12月3日，游戏汉化联盟论坛又有网名madcell发布了招募文饰员并公布了大量的汉化图片；12月4日，漫游汉化组的胡里胡涂也公布了漫游汉化版的大量汉化图片；而12月4日CGP更新的汉化名单中，《小人帽》的汉化度也达到了50%——呵呵，果然是有福大家享，是彼此较量水平还是互相合作？但这也都反映了游戏确实非常好。就笔者个人意愿来说，是希望撞车的各位高手们能合作起来，协力将这部大作汉化得尽速尽善尽美。





掌上娱乐新主张

——PSP完全评测



特别报道

12月12日，索尼新时代掌机PSP终于在玩家的期盼下发售了，PSP的发售，吹响了索尼进入掌机市场的号角，也代表着索尼正式开始了与任天堂在掌机市场的正面交锋。这款背负着索尼巨大希望的新时代掌机到底拿什么来与任天堂的NDS进行对抗呢？让我们来看看它的杀手锏吧！

低价发售的PSP

12月12日在日本发售的PSP分为普通版和豪华版两种，两者配件略有差别，而售价分别为19800日元和24800日元，这一低价超出了许多人的意料，虽然作为一款掌机来说这一价格比NDS的15000日元还高得多，但PSP并不能只算是一部掌机，它集合了MP3音乐播放、MPEG4影像播放等多项功能，而且拥有当前掌上电子设备领域中极强大的液晶显示屏，因此PSP的性价比显得相当高。



▲豪华版的全部物件。

以上就是豪华版的包装，包装内的全部物件有：PSP主机、说明书、回函卡、专用充电电池、电源、32MB记忆棒、线控耳机、挂机绳以及专用PSP包。另外，首批出货的PSP一般会附送一张专用DEMO演示碟，里面收录了音乐MV、电影预告片以及游戏PSP预告片等丰富内容。



▲普通版与豪华版相比，少了不少配件，除了主机外，就只有电源以及电池。

我们先来看看主机，PSP的造型非常具有现代感，正面采用的是光滑的陶瓷感材料，非常亮，而且耐磨，背面采用的则是黑色的磨砂材质，握在手中能有效防滑。

在屏幕左边，左上角有着标志性的PS LOGO，下面的十字键采用PS系列手柄一贯的四向分离的设计，令操作更准确，按键为透明的。下方是PSP主机独有的滑杆，它与PS手柄上的类比摇杆不同，操作时是手指按在上面在一定范围内水平滑动，而不是摇动，这是一种全新的操作方式。滑杆表面有细小的凹凸设计以增加摩擦。



滑杆左边有两个状态指示灯，上方的是记忆棒指示灯，插入记忆棒以及操作记忆棒时这个灯就会闪烁，下方的是无线局域网指示灯，开启无线网络时灯会闪烁，主机侧面的这个开关（如右图）就是控制无线局域网开启和关闭的，这个方向还能看到下方的记忆棒插口。





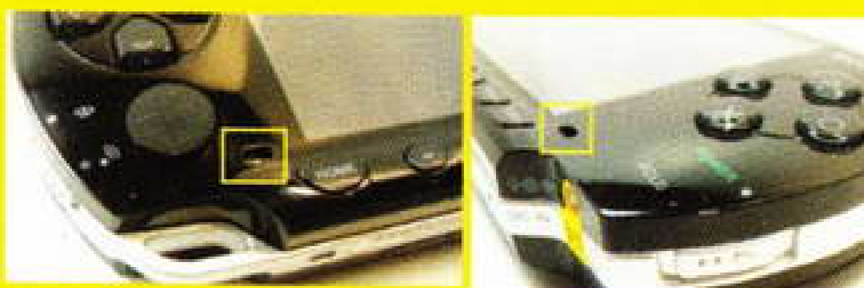
再看看屏幕右边，白色SONY LOGO的下方是经典的“△、○、□、×”4个按键，同样为透明材料。值得一提的是，PSP的按键很软，与PS手柄按键的手感类似，而与NDS按键完全不同。

这两个指示灯，上方的是电源指示灯，为绿色，下方为键盘锁的指示灯，为黄色。电源开关键就设计在指示灯旁边，往上推一下便开机，再往上推便是关机或待机，拨到下方为锁键盘。这个开关的设计非常失败，因为当锁键盘后，如果想还原，往上一拨很容易就关机了。



扬声器

PSP的两个扬声器比较隐蔽，分别处于屏幕左下角和右下角，看起来只是两个小孔，但是扬声效果一点也不差，音量不小。

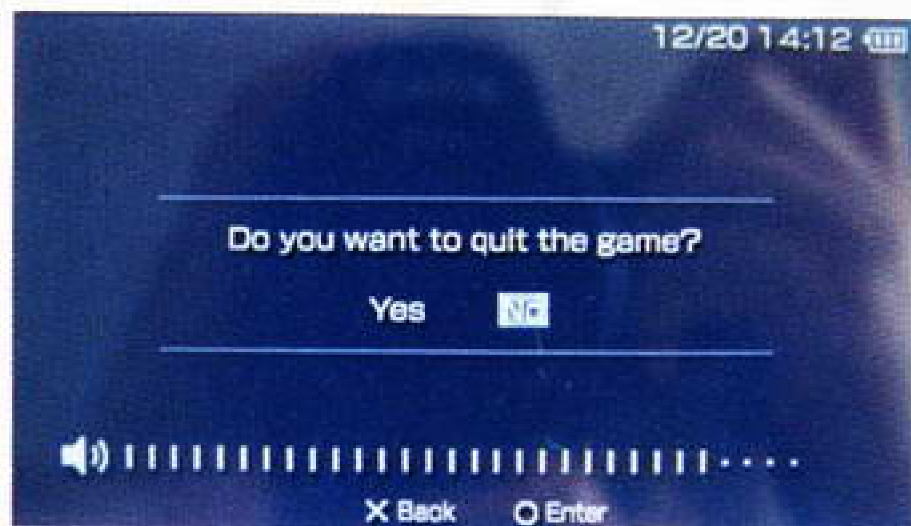


功能键



①“HOME”键

再来看看屏幕下方的一排功能键，最左边的是随时返回主菜单的“HOME”键，无论是在游戏中或者看影像中，随时都可以按下“HOME”键返回，这是非常方便的功能。当然，返回之前画面中会出现文字让你确认，不会立刻返回。



▲返回主菜单之前画面中会出现文字让你确认。

②音量调节键

“−”、“+”是音量调节键，调节时画面下方会出现音量大小信息，以便确认，不过在游戏时不会出现这个音量信息。

③DISPLAY键

方块图标的是调节屏幕亮度的DISPLAY键，在使用电池时，屏幕有三级亮度可调，在使用AC电源时，还可以显示更高的第四级亮度，亮度的切换就是按下这个DISPLAY键来实现。另外，长按DISPLAY键2秒钟可以关闭液晶屏，在听MP3时这是非常有用的，这样可以大大节省电力。

④音符键

这个音符图标的声音键在听MP3或看影像时按下可以调节不同的音乐均衡模式，包括重低音、爵士等4种均衡模式，调节时，画面中会出现提示。不过必须在接驳耳机时调节才有效，使用主机的扬声器时是没有效果的。另外，长按音符键2秒钟可以静音。

⑤Select、Start

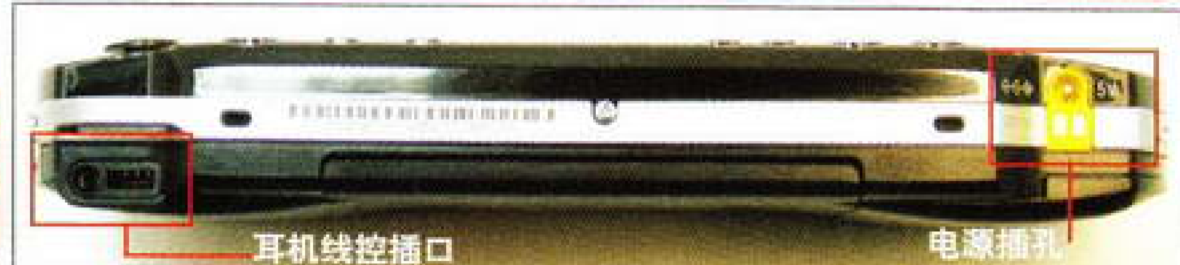
Select、Start两键设置在音符键的右边，游戏时，右手可以很方便地操作。

主机顶部



来看看主机顶部，L、R两键为无色透明的。L键右边的是红外线端口。中间的是MINI USB端口，为USB 2.0规格，传输速度很快。再往右是开启碟仓的滑动开关，滑动它，碟仓就会弹开。

主机底部



看看这是主机底部，左下角是耳机线控插口，当然也可以不插线控，直接插上耳机，挂机绳穿在左下角。右下角是电源插孔。

与 NDS 的比较

来看看PSP与NDS的比较吧，与NDS宽大的身形相比，PSP显得苗条多了，不过，这也只是相对的，PSP一点也不小，而重量与NDS也不相上下（NDS为275克， PSP为280克）。

至于两者屏幕的显示效果，NDS与PSP差距明显，PSP的屏幕显示效果简直是“绝赞”，4.3英寸的宽大16：9的屏幕，最大1677万色的发色数，带来令人震撼的显示效果，而且这个液晶屏还具有视角超宽的特点，视角基本达到120度以上，只要不是太过倾斜的角度，画面永远都是那么亮丽。相比之下，NDS的屏幕就显得发白，视角也很有限，稍微偏离一点角度画面就看不清了。





◀PSP在长度上比NDS多出14.3%，NDS在宽度上比PSP多出14.5%。



◀NDS在厚度上比PSP多出25.6%。

电池仓



主机背面，中央的是UMD碟仓，左边的是电池仓，按下这个开关往外推可以取出电池。

电池

这个是PSP的专用电池，容量为1800毫安时，在这块电池的支持下，PSP能获得4至6小时的连续游戏时间，听MP3可以达到10小时左右，还是不错的。充电时间只要2.5小时。



游戏包装

再来看看PSP游戏，PSP的游戏包装盒形状瘦长，材质为硬质塑料，与NDS的游戏包装盒不同的是，PSP的包装盒为白色透明塑料，而NDS的为黑色塑料。

PSP使用的是特殊UMD光碟，双面最大容量为1.8G，是普通CD-ROM的3倍，直径为60mm，重量只有10克左右。类似于MD的碟片，UMD光碟并不是全部露在外面的，它有一层保护包装，碟面只露出一部分供光头读取资料。



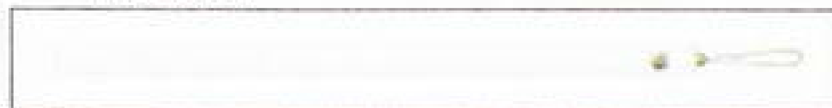
PSP包

这个是豪华装附赠的PSP包，黑色的海棉材料，很柔软。



PSP挂机绳

挂机绳为白色，上面印有“△、○、□、×”的图案。



电源

这是PSP的电源，输入电压为100到240伏，也就是说可以全球通用，不必加变压器，非常方便。



耳机／线控

耳机和线控都是银白色的，线控的造型为圆型，上面有音量调节、快进等基本的功能键，背面的夹子可以夹在衣服上。耳塞上印有PSP的LOGO。



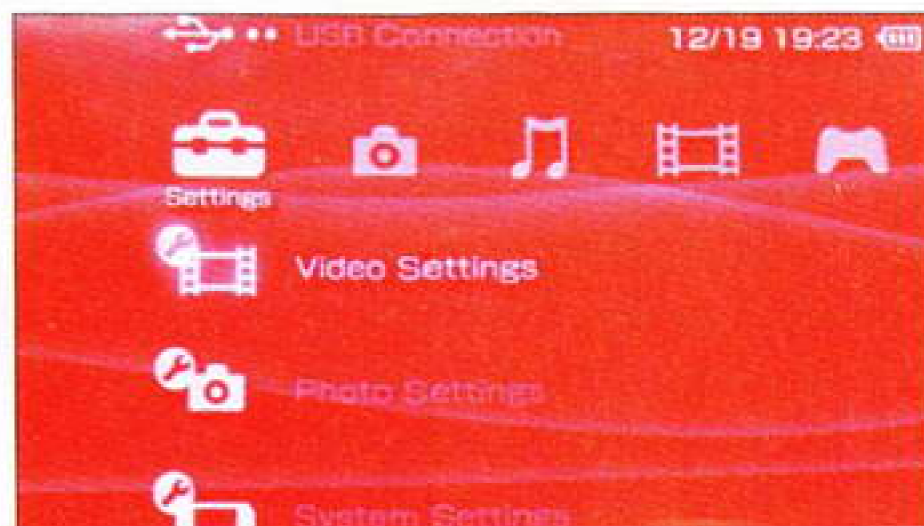
记忆棒

PSP使用的是Memroy Stick Duo和Memroy Stick Pro Duo，也就是短记忆棒。随主机附带的32MB记忆棒上面标有PSP的标志



开机主菜单

PSP的菜单是Sony专利的XMB（即Cross Media Bar）界面，主菜单和子菜单交叉分布，虽然选项相当多，但是类别清晰，令人一目了然。菜单语言可以选择英文和日文两种显示。主菜单被分为5大项，从左至右依次为系统设定、相片、音乐、影像和游戏。每一项的下拉子菜单又包括多项，比如在设定菜单中，我们可以设定系统时间、系统显示语言以及自己的昵称等，比较重要的是在系统设定的电池子菜单中可以查看电池的剩余电量，剩余使用时间可是精确到分钟的。



看图片

PSP可以直接显示JPG图片，只要将图片存到记忆棒的对应文件夹下就可以，不过相片文件不要太大，我就经历过数次因为相片文件过大导致PSP死机的现象。在显示相片时，按下三角键可以调出功能菜单，可以将相片放大、缩小、旋转等，滑杆用来移动相片，L、R是跳转上一张或下一张相片。与索尼的数码相机一



样，当相片过大时，显示一开始是模糊的，过几秒钟才会慢慢变清晰。

听MP3

能够直接播放MP3音乐是PSP的一大诱人之处，我们可以感受到PSP的播放效果相当不错，只不过由于PSP不支持简体中文，所以中文歌名会显示为乱码。播放时按三角键可以调出功能菜单，可进行快进、后退、暂停等操作。另外，还支持曲目分组，以及从A点到B点的重复播放等等。

播放MPEG4影像

选择Video菜单我们可以让PSP播放影像，这也是PSP的又一大卖点，PSP支持MPEG4格式的影像文件，所以我们可以将自己喜欢的影片转换成专用的MPEG4格式拷入记忆棒中，以后可以随时欣赏。不过影片文件必须用通过专门的转换软件进行转换PSP才能识别，关于如何让PSP播放影像，后面我们再详细介绍。



与PC电脑的相连

与PC相连时，必须在PSP菜单中选择“USB Connection”选项，PC才能识别PSP，而识别PSP就是直接将PSP作为读卡器，可以读取记忆棒上的资料。新记忆棒最好在PSP上进行格式化（系统设定中的“Format Memory Stick”），这样记忆棒中会生成一个“PSP”文件夹，里面包括“GAME”、“MUSIC”、“PHOTO”、“SAVEDATA”4个子文件夹，分别用来放置“游戏”，“音乐”、“相片”、“游戏存档”文件，要想让PSP播放音乐或者相片，必须把MP3或JPG文件拷贝到相应的文件夹下，那样PSP才会正常识别。

待机和关机

在开机状态下，将电源键往上拨一下，PSP的画面、音乐都会立刻关闭，状态灯也会立刻熄灭，很多人以为这就是关机，其实这时候PSP只是待机，你再拨一下电源键，你会看到画面立刻恢复到关机前的状态。其实PSP的关机必须将电源键往上压住2秒以上，等绿色的状态灯自动熄灭才是真正的关机，这是需要注意的一点。待机的功能是非常方便的，因为在玩游戏时也可以随时中断，然后再开机继续。

读盘时间有点长

PSP的读盘时间相信是最让玩家关心的一点，说实话，PSP在这方面的表现并不太好，根据我们实际测试，《真·三国无双》从开机（不算PSP开机时间，即从PSP LOGO消失时开始算）到出现KOEI的LOGO为止，时间大约为34秒，而进入战场前的读盘时间约为18秒；《山脊赛车PSP》从开机到出现Namco的LOGO用了16秒，而从选完车及赛道之后进入比赛，读盘需要14秒。这样的读盘时间似乎真让人感觉



▲《山脊赛车PSP》的读盘画面

回到了PS的时代，尤其是PSP开机时的读盘，屏幕一片黑，搞不懂的还以为死机了。

影像播放功能详解

文 SOUL



影像播放功能是PSP最吸引人的功能之一。要知道，目前市面上任何一台便携式MPEG4影像播放器的价格都要超过PSP，而且显示屏无论大小还是素质都无法和PSP相比。

首先还要和大家解释一下，什么叫做“MPEG4影像”，不过笔者不想引用太多专用术语，简单地讲，MPEG4是第四代动态影像解压缩协定，DVD时代用的就是第二代，也就是大家以前常听说的MPEG2。但注意，MPEG4只是一个影像的标准，并不是说MPEG4影像就是高画质的。根据需要，MPEG4可以是高画质也可以是低画质，因为高画质必然就对容量有更高的要求，所以当有些影像你不需要太高画质时，就可以采用低高质来进行压缩。

现在大家知道了吧，PSP上能够播放的MPEG影像是可以非常灵活的，容量多少可以自己来控制。不过并不是说任何MPEG4影像PSP都可以放，PSP能够播放的MPEG影像是必须使用专门的软件进行转换的。目前已知的播放工具有两种，一种是索尼官方推出的软件“Image Converter 2”，另一种就是日本的个人软件“变换君”。由于Image Converter 2目前仍是收费软件，所以下面先只讲解“变换君”的使用方法。

（以下操作及软件均只对应PC电脑，不对应MAC苹果电脑）

■“变换君”的使用方法■

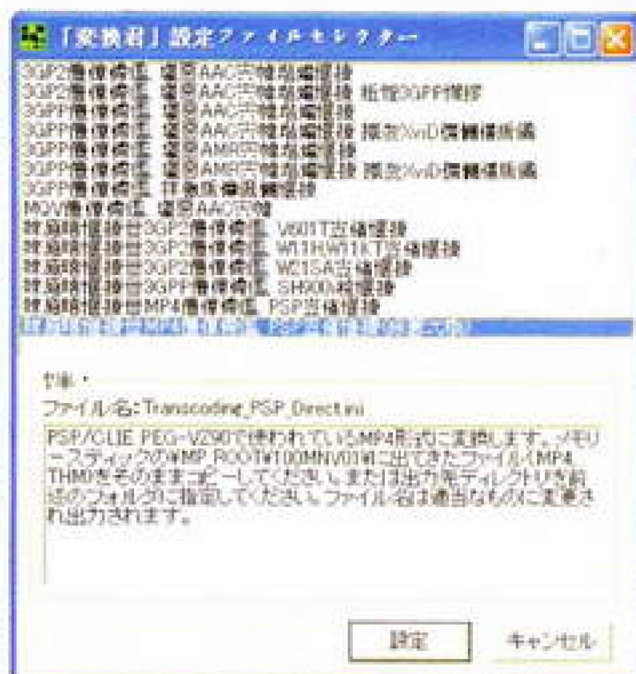
■下载地址：http://www.nurs.or.jp/~calcium/3gpp/3GP_Converter021.zip

■变换君主页：http://www.nurs.or.jp/~calcium/3gpp/

截止到2004年12月17日为止，变换君（3GP_Converter）的最新版本号为0.21。

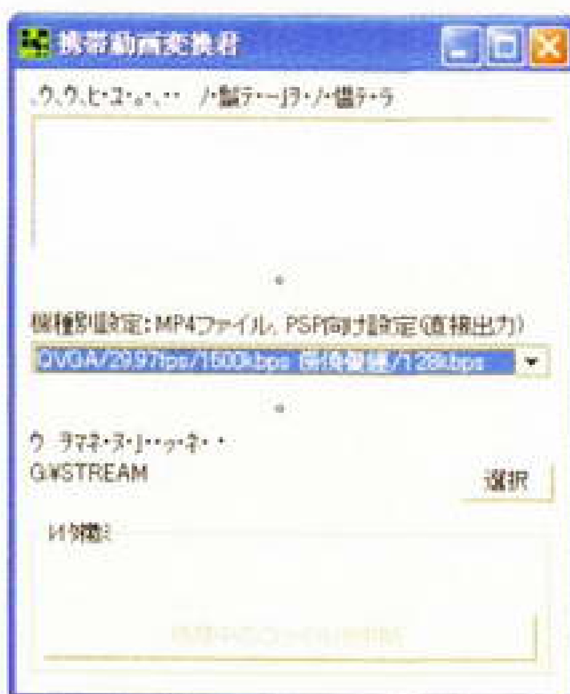
●(1)要使用“变换君”，就必须先在自己的电脑上安装软件QuickTime 6.5以上版本，这个大家直接到国内一些软件下载站下载中文版的QuickTime 6.5来安装也是可以的。

●(2)解压变换君的压缩包“3GP_Converter021.zip”之后，点击名为“Setup”的执行文件。这时就会出现变换君的设置窗口，选最下面两个带有“PSP”字样的选项就是选择让变换君转换出对应PSP的MPEG4影像。这两个选项的区别在于：选第一个选项后变换君生成的影像会直接沿用你的原文件名，但在把文件拷到记忆棒时，必须把主文件名改成“M4V×××××”形式，其中×××××可以是任意的5位数字；选第二个选项后变换君生成的影像就会自动帮你把文件名改成PSP能够播放的文件名格式（其中的数字是随机生成的）。虽然转换后文件名是“M4V×××××”，但在PSP上浏览这些影像时，这些影像就会显示出你最早的文件名。



▲推荐选第二个选项。

●(3)经过第二步后，程序就会自动运行变换君。在变换君窗口中间的复选框中，可以选择你所要转成什么样素质的MPEG影像。这里主要看画面的码率，即bps（bit per second，每秒比特率）。在这个版本的变换君中，共有9种画质可以选：



▲共有9种画质可选。

1.画面—216bps、声音—单声道/32bps

2.画面—216bps，声音—立体道/64bps
3.画面—384bps，声音—单声道/32bps
4.画面—384bps，声音—立体道/64bps
5.画面—768bps，声音—立体道/128bps
6.画面—1500bps，声音—立体道/128bps
7.画面—QB4(相当于216bps)，声音—立体道/64bps
8.画面—QB7(相当于384bps)，声音—立体道/64bps
9.画面—QB10(相当于216bps)，声音—立体道/64bps

●(4)画质复选框的下方，有一个名为“选择”的按钮，你可以在这里选择把转换后的影像放在指定的文件夹。选定后的文件夹名称会显示在“选择”按钮的左边。

●(5)变换君能够对应多种影像格式，包括大部分的mpeg、avi、mov等等，但部分wmv、wma及rm格式的影像无法进行转换，如果是网上常见的RMVB格式影像，则只要将副文件名rm改成avi就可以对应变换君了。(如果发现影像不对应变换君，可以先用其他视频转换工具转换成变换君能够使用的格式)

●(6)确定你要转换的影像之后，就可以将你要转换的影像用鼠标拖拉到变换君最上面的空白小窗口里，一放进去变换君就会马上按之前你所设定的要求立即进行转换。(可以同时拖拉多个影像)

●(7)将记忆棒接入电脑。在记忆棒的根目录下建立名为“MP_ROOT”的文件夹，之后接着在该文件夹下建立“101MNV01”文件夹。将转好的MPEG4影像拷到“101MNV01”文件夹就可以在PSP上播放了。(注意在电脑上生成的MPEG文件中，一个是MP4为副文件名的影像文件，另一个是THM为副文件名的预览图文件，两个文件都可以拷到记忆棒上。)

PSP的影像操作方法

●进入PSP主菜单的第四项，也就是VIDEO选项，选择记忆棒图标，进入后就可以直接看到记忆棒里的影像名单了。按下○键或是START键就是播放。按下△键就是开启子菜单，这里可以选择“再生”(播放)、“消除”(删除该文件)、“情报”(显示该文件的容量)。

●播放途中的操作

L键	重新开始播放
△键	开启播放子菜单（再按一次△键关闭菜单）
×键	停止播放(停止播放后，如果没有播放其他文件，那么再次选定刚才文件进行播放就可以接着刚才的进度继续播放)
START键	播放/暂停
方向键左（按一次）	快退
方向键右（按一次）	快进，暂停状态下为慢进

播放时如果连按几次方向键左或是右，就可以用更高速度快退或是快进。(共有3种速度可以选择)

如果是按住方向键左或是右，那么PSP就会在你按住期间快退或是快进，放开方向键就会恢复正常播放速度。

(影像播放时也支持PSP专用线控耳机上的按键的操作)

●在“播放子菜单”中，在长方形的小图标上按○键，就可以选择4种画面缩放形式，一些16：9或是20：9的影像就可以通过这种方法以接近全屏的形式收看。

选择“播放子菜单”中最左边的斜箭号，你就可以任意定制从哪一个具体时间开始播放影像。

PSP单卖周边列表

MEMORY STICK DUO

型号	PSP-M32
建议零售价	2800日元
容量	32MB
外形尺寸	约20×1.6×31mm
重量	约2g

PSP专用AC电源

型号	PSP-100
建议零售价	3500日元
输入电源	100V～240V 50/60Hz
输出电源	5V / 2.0A
外形尺寸	约76×22×46mm

PSP专用电池包

型号	PSP-110
建议零售价	4800日元
电压/容量	3.6V/1800mAh
外形尺寸	约52×12.5×36mm（不包括最大突起）
重量	约44g

PSP专用线控耳机

型号	PSP-140
建议零售价	2800日元
本体颜色	白色
按键	播放/暂停、快进、快退、音量+/-、Hold键

PSP专用保护套及挂机绳

型号	PSP-170
本体颜色	保护套：黑色、挂机绳：白色
建议零售价	2000日元
保护套大小	约195×7.5×108 mm
挂机带大小	约189×3.3×9 mm

特稿 混乱的迷局

期待已久的新时代掌机大战终于揭幕了，任天堂和索尼两社截然不同的商品理念，正直接面对市场的全面检验……

文 太阳黑子工作室 Darkbaby 编 LIKY

一 先发与后发

任天堂的NDS主机占尽了天时之利。11月21日在北美先行上市后首周即销售了46万台，截止12月12日实际销售已经突破了80万台，CBS等新闻媒体竞相报道了该主机的市场热销情况，由于出现了严重脱销的状况，甚至有一些人赶到西雅图市的NOA总部求购，其中包括了著名演员Dustin Hoffman(达斯汀·霍夫曼)。根据小卖业者的推测，由于NDS空前热销的市场推动效果，今年北美携带游戏的软硬件销售额都将比去年增加10%以上。12月2日，NDS主机在日本本土发售，虽然发售前日东京周边的气温达到了年间最低点，依然没有阻止一些狂热期待者彻夜排队等候，在部分地区出现了多达200余人的行列队伍。根据《日本经济新闻》报道称，NDS五天内总共出货57万台，实际销量为46万台(尚有5万台为未取走的预订货)，在12月13日深夜播放的TV东京系列的携带游戏主机专题报道中发表了NDS主机国内出货突破70万台的消息。在索尼PSP发售的当周(NDS发售第二周)，NDS的软硬件依然保持着强劲走势，不但主机再次销售了18.1万台，《超级马里奥64DS》和《瓦里奥制造摸摸乐》两款主力首发软件也都早早突破了20万份销量。鉴于目前持续的好调势头，任天堂社长岩田聪在出席12月9日午后举行的驻日本外国记者特派员协会公开讲演中透露，该社已经将NDS年内全球出货计划由原先的200万台提升为280万台，而财务年度中500万台出货方针并没有改变。



▲彻夜排队等候PSP发售的玩家。

12月12日，由于事先获悉PSP的首批出货仅仅只有20万台，许多期待者在发售前日夜里就开始在各大电器店和游戏小卖店的门外排队等候，最夸张的池袋地方在清晨时竟然出现了千人以上的队伍，亲自到现场探访的SCE社长久多良木健对此感到非常兴奋，声称这样的场面比当初PS2发售时有过之而无不及。PSP首日的硬件实际销售量为16.3万台，消化率为89%，与NDS旗鼓相当。在软件销售方面，目前销售情况最出色的是SCE本社的力作《大众高尔夫携带版》，首周即取得近8万份的销量，《山脊赛车》和《真·三国无双》等两款第三方大作的销量也相当不俗。

目前已经进入了圣诞商战最关键的时期。由于在北美地区并没有直接竞争对手，NDS主机旺销势头几乎不可遏止，NDS和GBA这两个同出一门的小玩意儿将演出有趣的阋墙战。在激战的日本地区，圣诞商战一向是任天堂的独擅场，在低年龄层消费者心目中占据绝对地位的该社理所当然会保持相对强势，NDS每周出货20万台完全能够确保其优势地位。目前困扰索尼最大的难题就是持续产能不足的窘迫状况，虽然PSP今后将保持每周10万台的出货情况，但依然远远无法满足市场需求，在日本以外的一些国度，PSP主机被一些不法奸商哄抬炒作到相当于50000日元的天价，德国的一家著名报刊还特意报道了PSP主机在中国地区的异常销售情况。由于各自的携带主机都出现了好调走势，索尼和任天堂的股价指数均出现了不同幅度的上扬，其中UBS证券果断修正了任天堂的未来业绩预测，目标股价由每股13000日元上调为每股15000日元。受到NDS热销的影响，夏普、KIMOTO等一些关联企业的股价也相继大幅度上涨，大和证券的分析师将之定义为“NDS现象”。

我们有理由相信，无论NDS还是PSP，在年末年始的商战期内应该都会取得预期的出色成绩，目前预言成败尚为时过早，好戏才刚刚开锣而已。

二 黑暗中的第二战场

新时代掌机大战无疑是今年年末游戏业界最吸引眼球的头条新闻，任天堂和索尼都为了力争先声夺人而竭尽全力，出货数量、软件阵容、行列队伍等都成了炒作造势的主要话题。然而可能是因为仓促上阵或压缩成本等各种原因，两大掌机都相继发生了一些商品质量的负面报道，这些情况在过去10多年里几乎都是闻所未闻的，让许多衷心期待的玩家产生了疑惑和忧虑。

NDS于11月21日在北美首发后，当天即在美国的一些著名游戏网站出现了玩家发现购入主机的液晶屏幕出现不同数量坏点的帖子，一时间引起了相当恶劣的影响。随后日本本土发售时也有顾客发现了液晶屏幕的坏点现象，流言迅速通过网络蔓延开来，甚至有神秘人士四处传播NDS的屏幕平均坏点率达到40%的消息。任天堂官方紧急发表了妥善应对措施，宣布液晶屏幕有严重坏点现象的NDS主机可以进行无偿退换，风波才因此逐渐平息。PSP发售后更是在日本各地出现许多硬件不良的反馈，有硬件无法启动的，也有液晶屏幕坏点和按钮失灵的，更有甚者还出现了UMD光盘在游戏中途突然自动开舱飞出的现象。根据日本小卖业者的真实反馈情况看，PSP的初期不良现象确实存在，令人尴尬的是，索尼目前拿不出新的主机替换不良返品，一些不幸的玩家只能耐心苦等下一批出货。关于PSP的初期不良现象，目前日本国内外各大游戏BBS到处充斥着相关的讨论帖子，甚至还有了制作了PSP故障情况的FLASH动画等在网络中四处散布，其中最经典的是一段命名为"飞碟"的影像，暗示使用PSP时必须头戴防护头盔，否则可能会有被飞出的UMD光盘击中面门的致命危险。还有一些自称小卖业经营者的不明人士出没在网络中，煞有介事地宣称PSP的不良率达到33%以上，但实际根据SCE官方调查报告显示，PSP虽然存在着一些不良现象，但实际情况并没有外界传闻的那么严重。

如此费劲心机地通过各种渠道对NDS或PSP进行诋毁污蔑，除了若干狂热拥趸的作为以外，并不能排除对垒阵营双方进行情报工作战的可能性。情报战是日本企业在商场中百战不殆的惯技，通过夸大和捏造事实来达到打击竞争对手的效果，而索尼和任天堂都是精于此道的个中高手，过去在商场角逐中曾令世嘉等对手不胜其苦。新时代掌机大战的成败休咎对两家日本著名企业未来的发展前景都具有至关重要的决定性意义，两社当然对此全力以赴，无论在软硬件两方面都下足工本，为了确保万全，在暗里进行的情报工作战也可谓细致入微，通过各种方式对敌方的产品进行诋毁中伤。我们不妨把目前的新时代掌机大战分为两个战场，表面上是软硬件产品堂堂正正的短兵相接，而在暗地里另一个战场却是无所不用其极，虽然未必能对大局起到什么决定性作用，但其宣传成果亦不容轻视。



▲PSP发售时的盛况。

现代消费者的信息渠道基本来源于网络或报刊电视等其他传统媒体，对于一些扑朔迷离的传闻报道应当具备正确的判断力，所谓的眼见为实，或许只有亲身体验和接触才能有最直观的了解！

三 混沌的迷局

NDS和PSP发售以来，各自的发展态势和许多人先前预测的情况大致吻合，两者凭借着截然不同的市场定位争取到了不同的消费群体，NDS凭借异质的趣味和与GBA的互换在传统用户和核心玩家中取得了支持，而PSP则依靠时尚前卫的外形设计和强悍的硬件性能在青年消费者中赢得了极高人气。然而，两大掌机各自存在的一些隐忧从最初就已经开始充分暴露，不能不让一些市场分析家对此感到担忧。

过去的GBA时代里，第三方软件厂商对携带主机缺乏参入热情的最大原因就是任天堂过于强势，其他厂商根本无法与之相抗衡，而NDS目前并未能改善这个不利状况，首发的7款第三方出品游戏软件的合计销量竟然只有《超级马里奥64DS》这款本厂软件的一半，这不能不让人感到失望。如果NDS不能成为让第三方真正获得利益的硬件平台，未来将可能面临任天堂孤军奋战的窘迫局面。另一方面，由于容量限制和3D处理机能平庸等原因，在第三方软件厂商初期

发表的对应游戏中绝大部分都是低预算的迷你类游戏，一些具有市场号召力的大作还遥遥无期，许多第三方软件厂商至今还对双屏幕和触摸屏等硬件设计的合理性表示质疑，任天堂必须尽快打消他们的顾虑。据悉，面对挑战的任天堂对第三方厂商采取了前所未有地积极提携方针，不但提供了足够的高完成度开发工具包，而且还派遣大量工作人员协助解决技术疑难。PSP虽然拥有压倒性的性能优势，但目前的状况却不能令参入厂商完全满意，连一向与索尼关系密切的著名制作人森川正人也在自己的BLOG日记中坦言PSP的开发难度远远超出了预想。预想以上的开发难度造成了一些对应软件大幅度延期，Hudson原定首发的《炼狱》推迟到2005年春，还有一些已发表的游戏可能无法如期问世，这种状况势必将对硬件普及造成不利影响。开发难度的提升也肯定会造成开发预算超支，如果情况不能够尽快解决，必然会影响第三方的参入积极性。为了赢得宝贵商机，PSP的发售时间比原定计划大幅度提前，这也造成了在诸多方面的严重准备不足，第三方对开发机材数量和开发工具包完善度等各方面都啧有怨言，据闻连NAMCO至今为止也仅有不足5台开发机材。为了削减硬件成本，PSP的零部件实现了最大限度的社内内制化，但是这个构想也造成了严重的产能不足。虽然目前PSP深受市场欢迎，但如果无法尽快实现量产化，潜在市场很有可能被NDS蚕食殆尽。

索尼在PSP初期对应软件的准备工作相当充分，在12月内分别有《大众高尔夫携带版》、《山脊赛车PSP》和《真・三国无双》等人气游戏分两批陆续上市，而2005年初又将有《GT赛车4携带版》和《波波罗古罗伊斯物语》等大作发售，早期软件的数量上比NDS都占据了优势。目前为止，第三方软件除了《山脊赛车PSP》和《真・三国无双》销量尚可外，其他诸如《潜龙碟影ACID》等销量均不理想，特别是Bandai发行的水口哲也最新作《LUMINES》居然在首发当周跌出软件销售榜TOP20圈外。销量不佳固然有游戏本身吸引力的问题，索尼的硬件出货数量不足也是制约其成长的关键原因，如果问题不能尽快解决，市场状况将会进一步恶化。


▲首发游戏中《山脊赛车PSP》的画面令人震撼。

在本次新时代携带主机大战，任天堂和索尼耐人寻味地进行了战略方针的角色互换。任天堂充分吸取了过去PS2的成功经验，让NDS与GBA实现了消费者期待的下位互换，因此虽然初期对应软件的数量不足，但凭借着GBA上千款软件的依托，这个问题被消弭于无形。任天堂目前无须为捉襟见肘的软件数量过度伤脑筋，可以有足够的缓冲期从容布局筹划。索尼也同样以彼之道还施彼身，借鉴任天堂大力提倡的联动战略，积极实现PSP游戏与PS2游戏的有机联动，目前已经有《潜龙碟影ACID》与《装甲核心 方程式前线》等多部对应作品。利用王者主机PS2的强大市场号召力吸引主流消费层，这无疑也是索尼的一着妙棋。

目前的局势混沌不明，人们密切关注着两大掌机的未来发展态势，细微的起落都足以牵动许多人的心弦。出荷顺利的NDS暂时占据了局面优势，无论EA还是UBI等大厂商都对该主机骄人的销售成绩感到兴奋。Square Enix社长和田洋一在12月13日深夜播放的TV东京系列的携带游戏主机专题报道中表示对全新形态登场的NDS充满了期待。更多的游戏开发商采取了骑墙主义的策略，比如Namco目前同时发表了对应NDS的《异度传说》和《霸天开拓史》，随即又公开了PSP版的“《传说》系列”最新作。2004年是过度的一年，广大第三方软件商将根据2005年中在两大平台的业绩表现决定各自未来的重点发展方向。当然，任天堂和索尼的自身努力才是最重要的关键，PSP具有携带类主机前所未有的超强硬件性能，这对于喜欢追逐性能的欧美游戏厂商尤其是难以拒绝的致命诱惑，索尼现在迫切需要做的就是配合广大厂商把PSP的硬件优势发挥到最大化。任天堂的初衷就是提供第三方一个开发成本低廉且上手容易的优秀平台，该社将利用目前的优势地位尽可能扩张势力范围，如果NDS果真能够在2005年3月末前实现全球出货500万台的目标，又有多少厂商愿意拒绝这样一个拥有大量消费客户的平台呢?

可以预见，至少在未来相当长的一段时间内，两款掌机将在交错的市场定位中相安无事，真正的商业冲突将在两者界定的市场达到一个饱和点以后全面爆发，笔者个人认为2005年圣诞商战才是决定命运浮沉的关键时刻。

文 雷伊



CATCH！TOUCH！耀西！

キャッチ！タッチ！ヨッシー！

NDS

◆Nintendo◆ACT◆2005年1月27日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量为定◆4800日元
◆对应周边未定

留意NDS游戏情报的玩家一定会发现其早期公布的游戏中有一款叫做《气球之旅》的游戏，不过《气球之旅》只是一个暂定名而已，如今这款游戏的正式名称和发售日终于公布了。新的名字叫做《CATCH！TOUCH！耀西！》，是不是很押韵呢？那么，就让我们拿起手中的触控笔，一起来保护我们的婴儿马里奥吧！

以耀西和婴儿马里奥为主角的轻松动作游戏即将登场！！



STORY



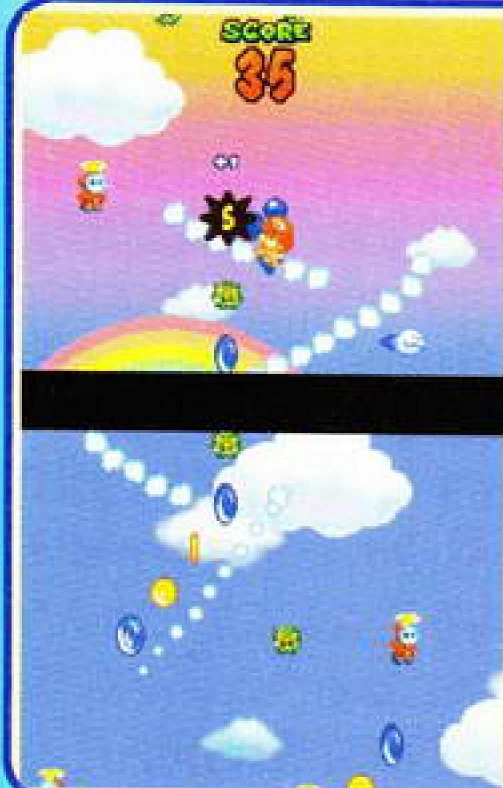
这是发生在很久很久以前关于婴儿马里奥和耀西的故事……

黎明的天空，天色还未完全变亮。一只鹳划破云层从远处急急忙忙地飞来，它口中叼着的，是当天刚刚出生的一对双生婴儿。正在此时，云层间出现了一个黑影，它以迅猛的速度撞向了鹳。受惊的鹳松口掉下了两个孩子，坠入海中……

这一切都是库巴的把戏。库巴王国的魔法师占卜出双子将会给他们带来灾难，所以库巴才决定扼杀他们。没有捉到婴儿的魔法师回到城中，命令手下继续寻找那对双生儿。而另一方面，我们的那对婴儿能否安全被地上的耀西接住并且顺利回到鹳的身边吗？双生婴儿与耀西最初的冒险物语即将正式开始。

精彩的游戏模式

以耀西岛为舞台，画面充满着温馨的手绘风格的另类触摸式动作游戏终于马上就要发售了。游戏中为玩家准备了上下向移动的空中路线和左右向移动的地上路线两种路线，玩家要使用触控笔在NDS的下画面（触摸屏）灵活操作。这次，我们就为大家介绍一下游戏中的两个主要模式以及用触控笔发动的丰富多彩的动作。



SCORE MODE

把到达终点时所收集的金币和打倒的敌人总数换算成分数的竞技模式。需要注意的是，如果为了得到高分在空中路线来回折返的话，地上路线的难度将会提升。对玩家来说，目标当然就是取得高分。



ENDLESS MODE

从空中路线开始向地上路线挑战的模式。这个模式所考察的主要是耀西的步行距离。根据空中路线所取得的成绩，耀西能扔出的蛋的最大所持数也会变化。

一支触控笔带来多彩动作

游戏的基本方针就是利用触控笔画出云的轨迹，让耀西在不碰到敌人的情况下引导他前进。除此之外，游戏中还为玩家准备了丰富多彩的触控笔动作。

画出云彩



利用触控笔自由地画出云彩。空中的关卡主要是不让婴儿马里奥碰到敌人沿着云彩安全降落到地面，地上的关卡则是帮耀西架起桥梁从而不让它掉进山谷里。

画出肥皂泡



用触控笔将敌人围起来便可以把它们关在肥皂泡里面，被关起来的敌人在肥皂泡中会变成金币。此外，肥皂泡可以用触控笔自由移动。

大跳



用触控笔触摸耀西的话它便会跳跃！如果在耀西跳到空中后继续触摸它的话就可以发动“大跳”，这会让它跳得更高。



吹飞

如果对着NDS的麦克风吹气的话，原本用触控笔画出来的云彩就会消失。把那些挡路的云彩都吹掉吧！





▶用气息吹飞云的一幕。下画面所画的云彩飞到上画面去了。

扔蛋

瞄准敌人或者金币触摸屏幕的话耀西就会扔出彩蛋。因为蛋的数量是有限的，因此必须多吃路上的水果来补充蛋的数量。





▶扔蛋的话就可以击倒敌人或者得到金币。蛋也可以扔到上画面去的哦。

召唤蛋兽迎接完熟军的挑战吧！！

蛋兽英雄
エッグモンスターヒーロー
NDS
◆Square Enix◆RPG◆2005年3月◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定



上期杂志我们已经为大家介绍了本游戏的一些基本情报，这次我们将继续为大家介绍一下游戏的基本战斗系统和一些新公布的蛋兽。虽说是新公布的蛋兽，但是对于系列FANS来说它们应该都是老面孔了。此外，游戏的发售日已经暂定在了明年3月，让我们一起期待它的到来吧。

与前作一样，只要两方的军势相接触就会进入战斗，只要把敌军队长的体力降为0就算战斗胜利。如果在战斗中遇到危险的话玩家便可以召唤出蛋兽来帮助我方渡过难关。

文 雷伊

■战斗流程大公开！■

触摸宝箱



在战斗中遇到危机时如果想召唤蛋兽的话就必须触摸NDS下屏幕上的宝箱，这样一来的话下屏幕就会切换到蛋兽名单画面。

触摸名字



在蛋兽名单画面中触摸蛋兽的名字便会进入召唤蛋兽的仪式。不过需要注意的是，召唤蛋兽需要一定的EP(EGG POINT)，召唤越强的蛋兽所要消耗的EP也就越多。

召唤蛋兽



如果选中了蛋兽的名字的话，召唤蛋兽的仪式就正式开始了。召唤过程中我方成员会将巨蛋围起来并且扭动屁股跳起猥琐的舞蹈。仪式结束后，蛋兽也就堂堂登场了！

进入触摸战斗



召唤出蛋兽后，游戏就会进入“触摸战斗”模式。下画面上共有9个格子，根据画面中所触摸的格子的不同，所发动的技能也会不同。

蛋兽对蛋兽！前所未有的激烈战斗！



召唤蛋兽并不是我方的特权，本作中有的时候就连敌方也可以召唤出蛋兽。当遇到蛋兽对蛋兽的时候，玩家首先要做的就是先触摸我方蛋兽的某个部位来选择攻击方法，然后就必须选择想要攻击的敌军蛋兽的具体部位。此时，选择哪个攻击部位是非常重要的，灵活掌握敌军弱点能够事半功倍，反之则会令战斗陷入僵局。



◀▶根据触摸不同的格子发动不同的特技。

新公布敌势力与蛋兽大公开



完熟大魔王

▲在卡托莉岛上建立了巨大城堡"完熟大魔城"的谜之人物。服从拥有"黑蛋"的"完熟者"，制压着岛上的居民。



完熟女王

▲拥有完美的外貌和华丽的打扮，性格上是压倒一切的标准女王样性格。



完熟王子

▲迷恋着自己的美貌，把美容和健康放在第一位，有些做作的自恋狂，与完熟女王有着婚约关系。

▼这可不是传说中的贝西莫斯，而是西贝莫斯（汗）。为了自己心爱的宝贝，西贝莫斯每天忙得不可开交，是个标准的好爸爸。为了它心爱的宝贝，它在战场上骁勇非凡。

西贝莫斯





◀虽然外表非常可爱但其本质却仍然是恶魔。手中的铁球用得可以说是炉火纯青，在战场上毫不留情地砸向对手。

恶魔女郎



阿雷斯

◀传说中的战神阿雷斯。和其它俏皮的搞笑系蛋兽不同，阿雷斯为人比较认真，很酷，同时也是个强大的蛋兽。



小恶魔

▲说好听点是个小大人，说不好听点就是个讨人厌的小鬼头。经常重复着一些以自我为中心的行动。



不思考者

◀别人的事情就不说了，连自己的事情都不考虑的家伙。难道这就是传说中的无我境地？

▼为了帮助生病的兄长养好身体，两兄弟共同展开了旅程。那推车中的哥哥，虽然得了重病但表情却一样可爱呢。



小鸡兄弟

▶为了让世界充满爱心，每天所想的都是关于"爱"的事情。据说把她的事迹全部说出来的话要花5年时间。



爱的使者

文 铭风

マリオパーティアドバンス

马里奥聚会 Advance
マリオパーティアドバンス

GBA

◆Nintendo◆TAB◆2005年1月13日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定

焕然一新的马里奥聚会的世界



由于库巴的作恶，天空中“聚会大陆”的迷你游戏和聚会奖品都散落到了蘑菇镇中。之后马里奥来到了棋盘状的地图上，解决蘑菇镇村民给予的任务，从而回收这里的迷你游戏和奖品……本作遵循了系列一贯的传统，收录了大量的迷你游戏。玩家要在版图上进行收集，这就是《马里奥聚会》的世界。



在蘑菇镇中行进

▼可从马里奥、路易、碧奇公主和耀西中选择一个来使用。

キャラクターによって、
スタートちてんが かわります。

任务完成



▲散落的迷你游戏被蘑菇镇的村民拾到了，只有完成了它们的请求才能够进行回收。

附带“聚会棋盘”

利用游戏附带“聚会棋盘”配合一盘本游戏的卡带，可带来全新的游戏感觉。根据游戏中掷出的骰子数来前进，然后按照棋盘的显示用GBA进行相应的游戏。最早得到星星的玩家就是胜利者。

▼用GBA来掷骰子，很奇妙吧。

このふろくは、ふぞくしている『マリパボード』と
いっしょにあそぶと



▶四人竞赛的项目，看谁先吃到中央的蚊子。





种类繁多的迷你游戏

本作收录了约50款全新的迷你游戏。有供个人来挑战记录的，供玩家之间对决用的，和库巴进行对决的和赌博用迷你游戏等多个种类。其中必有一款适合你。





对决用迷你游戏



和库巴们对决

赌博用迷你游戏



挑战用迷你游戏

下载迷你游戏

游戏中不但可以自己收集迷你游戏，也可通过通信对战线从别的玩家处下载。当然，你也可将自己拥有的小游戏传送给别人。不过要注意通信的时候不要关闭电源。





▲两人对战的话只需要1盘卡带就足够了。

和朋友一起游戏

真·三国无双



真·三国无双 PSP

真·三国无双

◆Koei ◆ACT ◆2004年12月16日◆日版

◆1人◆443KB◆4800日元

◆无对应周边

什么是"真·三国无双"？

可能有些朋友对《真·三国无双》还不太了解，不明白为什么它是PSP首发作品中最受人关注的作品，在此就为大家介绍一下吧！《真·三国无双》可谓当今电视游戏界最红的日式动作游戏，自2000年诞生于PS2之后，至今已推出过6部作品，累计销量已经突破500万套。其中第二代和第三代都是突破百万的作品。《真·三国无双》是老牌战略游戏厂商光荣（Koei）的作品，游戏以《三国演义》为基础，融入了RPG和SLG的成分，可玩性相当高。游戏的最大卖点是"一骑当千"，玩家的对手是千军万马，打起来爽快感十足。由于游戏的起点高，掌机难以再现其神韵，故一直没有推出掌机版。现在借助于PSP的强大机能，掌机玩家也可以享受到"无双"的乐趣了！

基本操作

既然是动作游戏，那么一定要介绍一下操作。游戏中共有42名角色可供选择，每个角色的招式都有所不同，不过出招方法是一样的。注意滑杆和十字键的功能是可以在OPTION中切换的。

滑杆	控制角色移动
十字键	上下选择副将，右发动武将技
○	按住不放可蓄无双槽，槽满时为发动无双技
□	通常攻击
△	蓄力攻击
×	跳跃／骑马／下马
L	防御／受身
R	进入间接攻击画面
START	打开情报画面
SELECT	切换地图表示模式

组合技

清版ACT里的角色只要连按攻击键，就会打出一套组合拳来。这样的动作在《真·三国无双》里也有，最多可以达到六下。而配合△键的话，会组合出很多变化。需要注意的是，能够使用的招式与角色的等级有关，当角色达到7级之后就可以使用全部技巧。

指令	所需等级
□□□□	Lv.1~10
□□□□□	Lv.4~10
□□□□□□	Lv.7~10
△	Lv.1~10
□△	Lv.1~10
□□△	Lv.1~10
□□△△	Lv.4~10
□□△△△	Lv.7~10
□□□△	Lv.1~10
□□□□△	Lv.4~10
□□□□□△	Lv.7~10

一般说来，△为各角色的个性攻击，□△为挑空技，□□△为昏迷技，□□□□△为挑空技（其后再按△可跳至空中追加）。部分角色的部分招式之后连按△键还可以使出追加攻击。明白了原理，玩家就可以开发出适合自己的连续技。以下仅提供几条适用于大部分人的伪无限连续技（会因为小兵骚扰或敌人受身而被破掉）：

□□△△△→(□□□□△)×N
□□△△△→□□□□△→(□□□□□)×N
敌背后(□□□□□)×N

此外还有3种技巧是玩家必须掌握的：小跳攻击（跳起后迅速按□键）、空中蓄力（空中按△键）、前冲攻击（前冲一定距离后按□键），这3种技巧与武器等级无关。另外防御状态下在敌人攻击的瞬间按△键可以使用反击技，反击技使用时全身无敌，相当好用，是从乱军中脱出的绝招。但如果失败的话会有失败动作。



画面解说



属性

当玩家麾下的副将拥有属性技巧时，就可以使用属性攻击了。属性一共有6种：炎、雷、斩、冰、烈、毒。其作用如下：

冰	可以令敌人行动停止，同时降低防御
烈	即使防御也会掉血
毒	敌人的防御力下降
炎	击飞敌人时附加伤害
斩	一定几率秒杀杂兵，对敌将按比例扣血
雷	一定范围内出现落雷击倒敌人

注意即使带上拥有属性技巧的副将，也一定要在无双槽全满的情况下发动蓄力攻击才会出现属性攻击！属性中最好用的斩和冰就算满足了条件也只有一定几率发动，实在是太可惜了。

骑乘攻击

所谓骑乘攻击，就是骑在马上的攻击。绝大部分人的骑乘攻击与武器攻击类似，同样有着△、□△、□□△、□□□△等技巧，也有马上的无双技，但也有少部分人例外。由于玩家骑在马上时只要受到攻击就会掉下来，所以骑乘攻击不太实用，一般说来马只能用来赶路。

间接攻击

按R键就会进入第一人称视角的间接攻击画面，此时用方向键移动准星，按□键或△键发射。□键是弓箭攻击，而△键是蓄气弓箭攻击。□键攻击速度快，△键攻击威力大且带有昏迷效果，但速度很慢。无双槽全满时按○键可以使用无双连射攻击，但会消耗无双槽。

无双乱舞

在无双槽全满的情况下按○键就能发动无双乱舞，我们将其简称为无双。放无双时玩家处于全身无敌状态，其最大的作用莫过于用来保命了。当玩家受到攻击和攻击敌人时无双槽便会增加，也可以按住○键不放来蓄无双槽。此外在血红状态下无双槽会自动增加。

无双奥义分为2种：无双乱舞和真·无双乱舞。真·无双乱舞的发动条件是血红状态，此时发动无双乱舞的话就会自动变为真·无双乱舞。无双秘奥义附带火属性，但必定会将敌人打浮空。而浮空追打的攻击力会下降，所以威力倒也未必会比无双乱舞大很多。

注意！虽然使用无双时全身无敌，但如果和敌人的无双对上的话，就会立刻转为锷迫！

锷迫

当双方同等级的攻击对在一起时，就会发生锷迫，也就是通常所说的“拼刀”。锷迫的方法是狂按□键，负者会陷入短暂的防御不能状态，而且无双槽会归零。本作和敌人锷迫不太划算，因为在掌机上按键速度实在是很难保证啊！

模式解说

无双モード（无双模式）

相当于是故事模式，是分人进行的。游戏共有42名角色可供选择，但初期只有15名角色。随着玩家不断通关，新角色就会陆续出现。

フリーモード（自由模式）

在这个模式下玩家可以用任何角色来挑战任何关卡，当然所选的关卡和角色必须是之前在故事模式中打出来过的。由于自由模式和无

双模式中玩家培养的角色能力是共通的，所以可以在自由模式中很方便地培养自己的爱将。

副将幕舍

在此可以观看自己收集的副将。和朋友交换副将也是在这里进行的。

オプション

在此可以自由更改游戏设定,还可以SAVE和LOAD。此外还可以看到光荣的新作情报。

战斗系统

战场划分

游戏的每一关都是一个战场，而每个战场又被划分为若干个区域。移动时玩家只能向相邻的区域移动，而不能跳跃式的前进。没有敌人的区域可以直接跳过，有敌人的话必须全灭敌人才能继续前进。

打过一个区域之后，在决定下一步行动方向时可以选择SAVE。之后只要退回标题画面选择“再开”就可以接着打下去。不过这种中断记录只能记录一个，幸好可以反复读取。

战场上的基本设施有本阵、大兵粮库、兵粮库、城砦、砦和野战场。最重要的设施当然是本阵了，攻下敌方本阵即为过关，我方本阵沦陷即为GAME OVER。

基本规则

每场战斗的胜利条件和失败条件都是共通的。打下敌方本阵即为胜利，而我方兵粮耗尽或我方本阵沦陷即为失败。每个区域的胜利条件则是将敌人的战意打光。战意可以在战斗画面上看到，最高8条。只要杀敌就能令战意下降，如果打败为首的敌人或发生特殊事件的话降得更快。此外还可以利用特技增加或减少战意。

兵粮的设定看似新鲜，其实就是限制时间，玩家可以在按START键后的情报画面中随时查看。打下敌方兵粮库后可以令兵粮增加，反之亦然。此外来到我方兵粮库的话可以将剩余体力加满，但会消耗我方的兵粮总量。

副将介绍

副将是本作的最大魅力所在。副将可以帮你冲锋陷阵，还可以用自己的能力来帮助玩家。有一名好的副将，胜过带领百万雄兵！下面就让我们来了解一下这个副将系统吧！

《真·三国无双》是一个带有育成要素的动作游戏。玩家刚开始游戏时，是很难在高难度里活下去的。不过只要反复游戏，就可以令自己的角色不断成长，最后就可以在百万军中取上将首级如探囊取物了。在选择武将时，玩家可以看到每位角色都有5项数据：统率、体力、攻击力、防御力和成长力。当玩家打过一关时，根据玩家的表现电脑会给出相应的奖励，从而令这5项数值成长。在无双模式和自由模式中玩家都可以培养自己的爱将，因此只要你肯花时间，就一定可以培养出所有能力全满的角色来。

前面已经介绍过了，角色还有等级设定，等级高的话不但可以使用高级技巧，体力槽和无双槽的上限也会增加。但等级是不能保留的，在下一战中又会归为0。

获得方法

只要多玩游戏就能获得副将。不管是打什么模式、什么关卡，都可以获得副将。就算玩家不幸阵亡，也能够获得副将（纱迦的邓艾就是这么拿到的，汗……）。但是如果玩家阵亡的话，这次游戏时带的副将有可能消失！

玩家带上的副将在战斗中也可以升级，升级之后就会更加好用。本作一共有200个副将，可谓相当惊人啊！

统率副将

每位角色都有统率这一数值，它是和副将密切相关的。每个副将都是有等级设定的，玩家理论可以一次带4名副将，但这4名副将的等级之和不能大于角色的统率值。例如曹操的统率是游戏中最高的——30，那么只要麾下的4名副将等级之和未超过30，那么就可以一起出战。

统率这个数值是不能成长的，实在是有些可惜。不过也有方法让玩家带上超过统率数值的副将出战！观看角色资料时玩家同样可以看到出身地和使用武器这两项资料。如果麾下副将中有人与该角色的出



身地相同或使用武器相同的话，那么该名副将的等级就会临时下降1——注意这个下降只是临时的，并不会影响能力。如果出身地和使用武器都相同的话，则可以下降2！这就相当可观了。

需要注意的是副将还有"出阵可能回数"这项数值。在一次游戏中，如果"出阵可能回数"为零的话下场战斗就不能出阵了。所以只靠三四个副将打天下是不太现实的。

副将能力

副将除了可以帮玩家杀敌之外，还具有4项特殊能力（部分副将只具有3项特殊能力）。

首先是副将所带的兵种。部分副将能力平平，但所带兵种相当强劲，如张梁的巫女队。

其次是战场特性。利用副将的战场特性，在特定地点作战时会相当便利。

接下来是支援效果。支援效果会对玩家的能力进行直接补正。之前提到的属性攻击就属于支援效果。

最后是战斗技能。战斗技能是要在战斗中发动后才能起作用的，其作用可谓包罗万象、无所不有。

战场特性

渡河	在河川地形时士气不减
山地先导	在河川地形时士气不减
晴女·晴男	不会下雨
接收	占领兵粮库时获得的兵粮量上升
兵粮管理	补充体力时不消耗兵粮
应急手当	区域战斗结束时体力自动恢复20点
毒沼耐性	走入毒沼也不会损失体力
不屈	不回本阵或城砦时也有一定几率重返战场
修炼	同军团所属武将更容易成长

支援效果

攻击－	军团长攻击力－5
攻击＋	军团长攻击力+5
攻击++	军团长攻击力+10
防御－	军团长防御力－5
防御＋	军团长防御力+5
防御++	军团长防御力+10
体力－	军团长体力－30
体力＋	军团长体力+30
体力++	军团长体力+50
成长－	军团长成长力－5
成长＋	军团长成长力+5
成长++	军团长成长力+10
武器扩大	攻击范围1.5倍
赤兔马	骑赤兔马开始战斗
的卢	骑的卢开始战斗
爪黄飞电	骑爪黄飞电开始战斗
绝影	骑绝影开始战斗
骑乘	骑马开始战斗
战斗象	骑象开始战斗
斗气	我方士气少量回复
治愈	我方体力自动小回复
治愈＋	我方体力自动大回复
炎术	蓄力攻击带有炎属性
雷术	蓄力攻击带有雷属性
斩术	蓄力攻击带有斩属性
冰术	蓄力攻击带有冰属性
烈术	蓄力攻击带有烈属性
毒术	蓄力攻击带有毒属性
炎术＋	蓄力攻击带有强力炎属性
雷术＋	蓄力攻击带有强力雷属性
斩术＋	蓄力攻击带有强力斩属性
冰术＋	蓄力攻击带有强力冰属性
烈术＋	蓄力攻击带有强力烈属性
毒术＋	蓄力攻击带有强力毒属性

战斗技能

回复	我方全武将体力恢复20点
回复＋	我方全武将体力恢复50点
回复++	我方全武将体力恢复100点
突击	我方全武将20秒内攻击力上升
突击＋	我方全武将30秒内攻击力上升
突击++	我方全武将30秒内攻击力上升且无双槽全满
铁壁	我方全武将20秒内防御力上升
铁壁＋	我方全武将30秒内防御力上升
铁壁++	我方全武将30秒内防御力上升且无双槽全满
神速	30秒内移动速度上升
神速＋	60秒内移动速度上升
神速++	90秒内移动速度上升
激励	无双槽全满（使用间隔：长）
激励＋	无双槽全满（使用间隔：短）
鼓舞	我军战意小回复
鼓舞＋	我军战意中回复
鼓舞++	我军战意大回复
大喝	敌军战意低下
大喝＋	敌军战意大幅低下
冰结	使用者周围小范围内敌人全部冰结
冰结＋	使用者周围大范围内敌人全部冰结
火矢	30秒内我军可以使用火矢，雨天无效
火矢＋	60秒内我军可以使用火矢，雨天无效
火计	给予敌全军持续伤害，雨天无效
招雨	使战场下起雨来，专克火计
反计	令敌人的持续时间计策无效（使用间隔：长）
反计＋	令敌人的持续时间计策无效（使用间隔：中）
反计++	令敌人的持续时间计策无效（使用间隔：短）
献身	用使用者的体力来回复军团长的体力（最大20）
献身＋	用使用者的体力来回复军团长的体力（最大250）
心眼	20秒内敌人的行动变慢
心眼＋	30秒内敌人的行动变慢
炎术奥传	15秒内军团长的全体攻击带有炎属性效果
雷术奥传	15秒内军团长的全体攻击带有雷属性效果
斩术奥传	15秒内军团长的全体攻击带有斩属性效果
冰术奥传	15秒内军团长的全体攻击带有冰属性效果
烈术奥传	15秒内军团长的全体攻击带有烈属性效果
毒术奥传	15秒内军团长的全体攻击带有毒属性效果
奋战	60秒内使用者的战斗效率上升
奋战＋	120秒内使用者的战斗效率上升

注：表中的军团长指玩家手动操作的角色。

RIDGE RACERS

リッジレーサーズ

究极的“山脊赛车”登陆PSP

文 铭风

山脊赛车PSP RIDGE RACERS	PSP
◆Namco◆RAC◆2004年12月12日◆日版	
◆1～4人◆223KB◆4800日元	
◆无对应周边	

“《山脊赛车》系列”以其爽快性而受广大玩家的欢迎，而新作《山脊赛车PSP》将登陆在全新的便携掌机PSP上。作为PSP上最受瞩目的游戏，相信无论是PSP玩家还是广大的赛车游戏爱好者相信都已经十分期待了吧。这款全新的作品在PSP上会有怎样的表现呢？下面的介绍大家可千万不能错过。

片头MOVIE鉴赏

在“《山脊赛车》系列”中拥有极高人气的虚拟偶像永濑丽子将会登场。身着2004年新版的衣服，更加靓丽了啊。在片头动画中，依靠PSP漂亮的液晶屏幕，让玩家感受到不逊于家用电视机的高品质画面。



▼永濑丽子和跑车交相辉映……



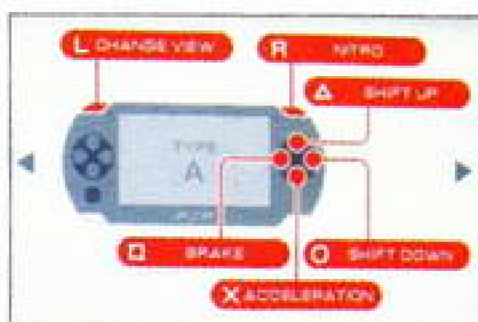


永濑丽子个人资料

出生地：东京 身高：165CM
体重：48公斤 三围：85/58/86
特技：游泳、吉他、古典巴蕾
兴趣：兜风，水上运动，制作甜点

简单的操作 CONTROL

游戏的操作十分简单，只有加速，减速和切换视点等几个键。在游戏中可以选择多种按键设置方式，适合各种玩家。





全新的“氮气系统”

在赛跑过程中进行甩尾能够积蓄“氮气槽”，速度越快，甩尾所增加的氮气越多。“氮气槽”最多能够积蓄三格，蓄满一格后按下R键能够在一定时间内进行紧急冲刺，获得爆发性的加速能力。让你体会到不一样的速度感，同时也是打败竞争对手的王牌。



终极填充

所谓“终极填充”，是当使用了氮气槽进行冲刺后，氮气刚使用结束而跑车仍保持高速的状态时立刻进行甩尾。由于此时速度很快，所以便能使氮气槽快速增长，是非常实用的技巧。不过必须计算好时机。



模式介绍 MODE

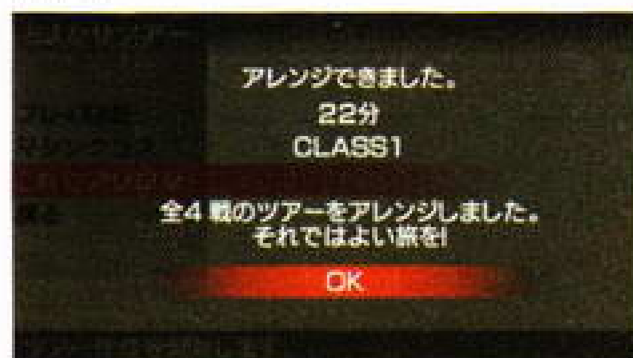
世界之旅（ワルードツアーズ）

在此模式中能够体验到迄今为止所有的“《山脊赛车》系列”的世界。世界之旅的主旨是让玩家体验各种各样的旅行，每个旅行中会有2～6条赛道供玩家进行。每个赛道都会有排名要求，达成后才能进入下一个赛道。完成所有赛道的话旅途结束，同时会得到新的跑车和跑道等奖励，让你的山脊赛车世界不断扩展。



委托之旅（おまかせツアー）

在设定好游戏时间（5分钟、10分钟……）和使用的赛车，能够在限定时间内进行“世界之旅”。



奖励（プライズ）

当完成了“世界之旅”中的特定旅途后，便能够得到被特别奖励。这些奖品大多为能在PSP那美丽的液晶屏上展示的特殊影像和插图。

▲初代《山脊赛车》的开头动画，永濑丽子最初就在此登场哦。

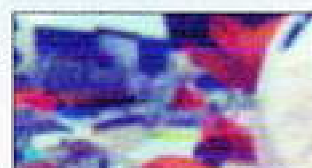


▼1998年PS版《山脊赛车4》的片头动画。



▼跑车设定集，收录了多款车辆的图片。

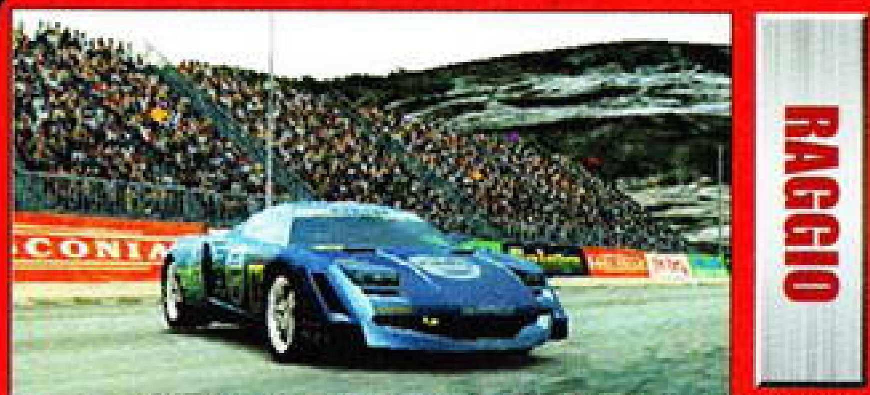
▲2004年E3展上的DEMO影像。



种类繁多的赛车 MACHINE

本作中的车辆种类十分多，从初代的《山脊赛车》到《山脊赛车4》中的赛车都会在游戏中出现。每个种类的车辆根据其性能的高低会被分为六个等级，不同等级的车其外观和性能会有不同，给人十分丰富的感觉。这里放出部分赛车的图片给大家来一次鉴赏。

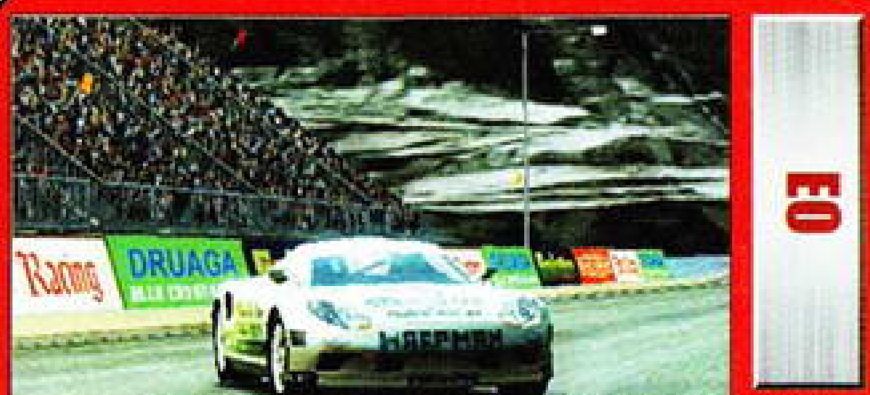
RAGGIO





▲▶纯粹的赛跑机器，拥有全世界都为之心跳的V型12气缸引擎声。

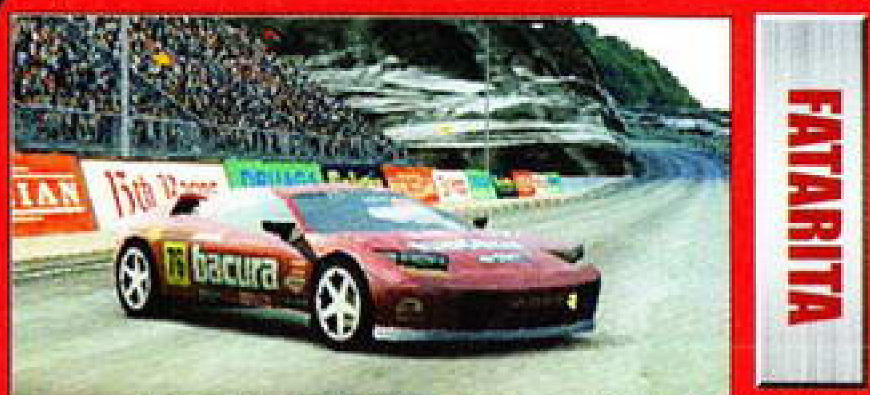
EO





▲▶具有强劲性能及耐久性的水平对向引擎是其最大的魅力所在。

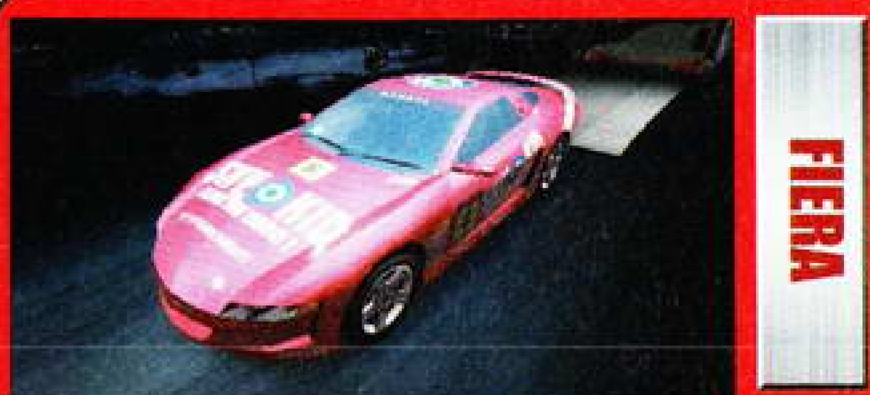
FATARITA





▲▶以擅长跑各种类型的跑道而著称，其技术含量非常高。

FIERA





▲▶卖点在于容易驾驶，这个车种配备了许多比赛用零件。

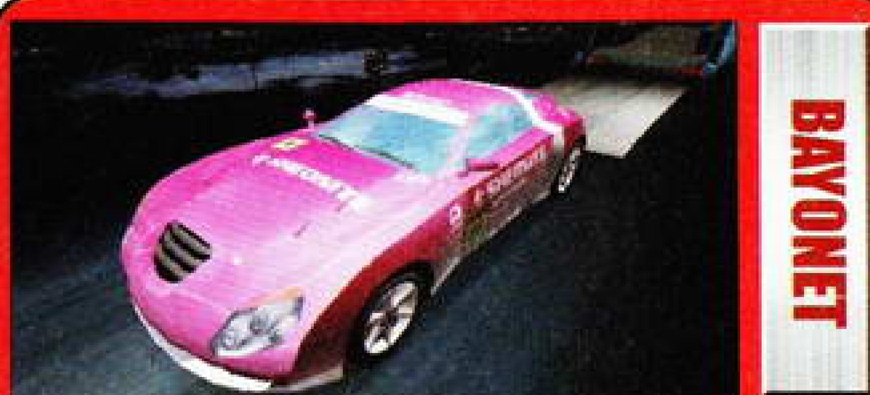
PROPHETIE





▲▶搭载了全新引擎，不容易出现故障，能很稳定的进行奔跑。

BAYONET



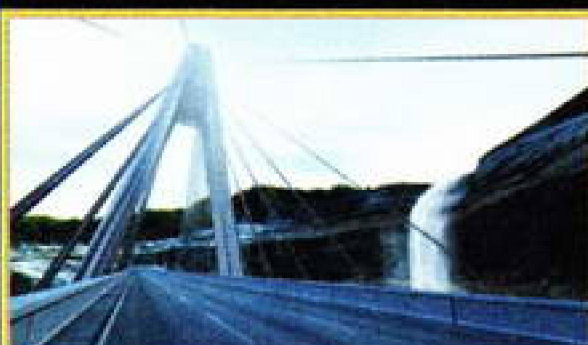


▲▶欧洲风味浓厚的赛车，给人以全新的印象。

赛道介绍 COURSE

本作中收录的赛道多达24种，在所有的系列作品中是最多的。在这里就为大家介绍其中的几个赛道。其中有些赛道是以往作品中登场的人气赛道，不过除了赛道的路线以及标志性的东西之外，其他都是经过重新制作的。当然，更多的赛道是全新的。

Seaside Route 756





▲◀本系列传统的初级赛道，整个路程都十分平缓。

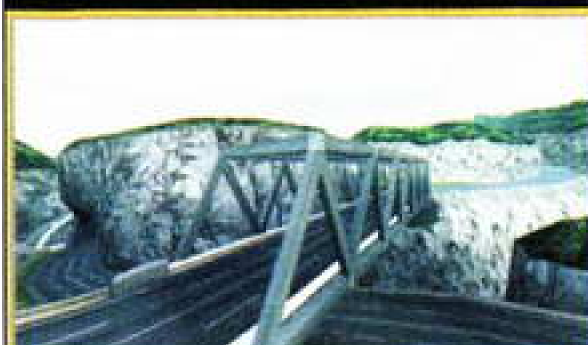
Crimsonrock Pass

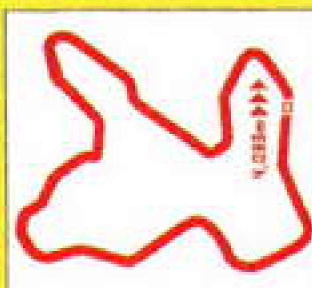




▲◀此赛道十分规整，最适合初级玩家练习转弯。

Greenpeak Highlands





▲◀有许多尖锐复杂的弯道，十分折磨人。适合漂移技术成熟的上级玩家。

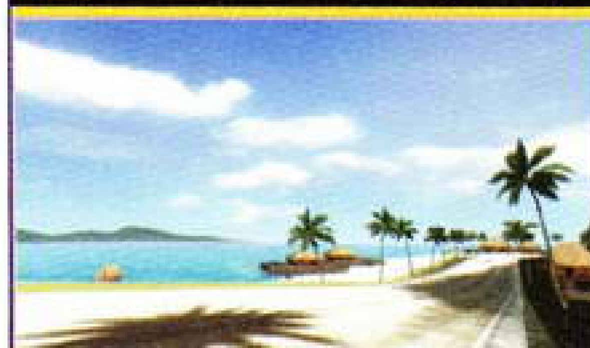
Downtown Rave City





▲◀穿越Rave City的中心，是一条夜景非常漂亮的赛道。虽然道路十分宽敞，但也有几个难过的弯道。

Cystal Coast Highway





▲◀由于其宽阔的道路能够很容易进行甩尾，但要注意后半部分的道路会突然变窄。

Slivercreek Dam





▲◀在高低起伏的道路之间行驶，很容易保持高速。适合中级玩家。

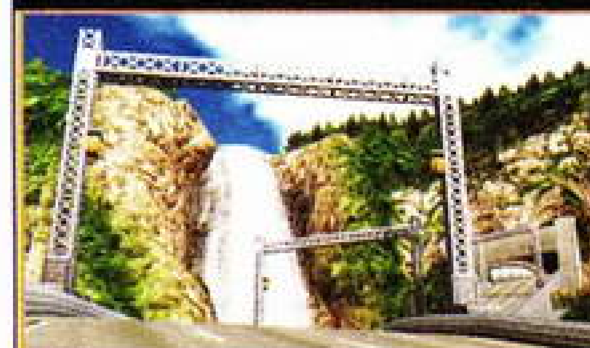
Lake Side Parkway





▲◀赛道中有多个连续的长弯道，拐弯时要注意车辆左右的物体。

Union Hill District





▲◀像过山车的轨道一样沿陡坡直上直下，同时各个拐角也让人眼花缭乱。是非常难的跑道。

Ridge City Highway





▲◀在此赛道上逆向行驶，过弯道时要提前进行甩尾。带着好心情来奔驰吧。

"《装甲核心》系列"一直都以它复杂的机体拼装系统和爽快的战斗吸引了一大批忠实的FANS，不久前FROM SOTFWARE一连公布了两部该系列的新作品——《装甲核心　方程式前线》的PS2版和PSP版，现在，我们就一起来看看这款率先发售的掌机上的《装甲核心》到底有什么吸引人的地方

FORMULA FRONT ARMORED CORE

装甲核心　方程式前线 PSP

アーマード・コア　フォーミュラフロント

◆FromSoftware◆SLG◆2004年12月12日◆日版

◆1人◆450KB◆4800日元

◆无对应周边

文 御影丽佳　编 雷伊

AC FANS期待已久的《装甲核心》新作终于于12月12日在PSP上如期发售了，相信所有喜欢这个系列的朋友一定对本作抱有很大的期望。事实上，本作那精美的画面，严谨的系统也的确没有辜负FANS对他的期望。不过由于这次是该系列第一次出现在掌机上，因此为了配合掌机的特性FROM SOFTWARE对该作做了很多调整，最大的改变当然就是游戏类型从以往的动作射击型变成了现在的模拟战略型咯！

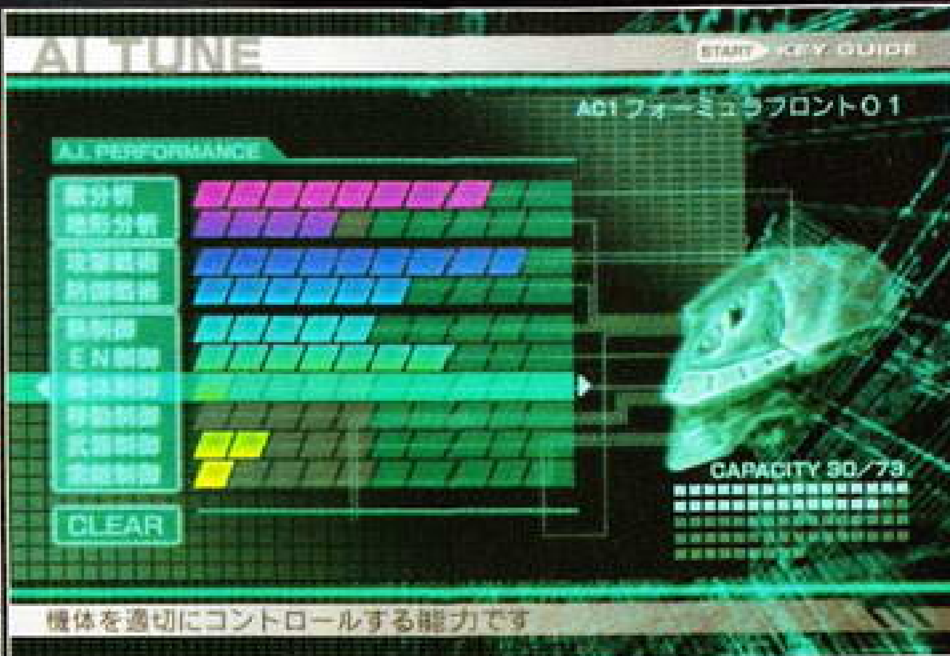




目标！最强的AI工程师！

《方程式前线》讲述的是一个发生在未来世界的故事。一种被称为"Formula F"的比赛十分盛行，并且有很大的影响力。比较特别的是参加比赛的AC并不是由人、而是由人工AI来控制的。而玩家要扮演的角色就是设计这些AI的工程师，被称之为"人类的英知"的人。"Formula F"的比赛在世界各国进行，而玩家的目标，就是成为世界第一的AI工程师，带领自己的AC成为比赛的冠军。





系统菜单详解

游戏的主菜单共有7项。第1项"D.A.C"(Direct Appointment Circuit)为玩家所做任务的信息，也可以从这里了解到其他一些队伍的动向；第2项"NEWS"为比赛期间发生的各种新闻，是玩家得到信息的主要渠道，其中有些新闻也是入手一些隐藏配件的必要条件；第3项"RANKING"为玩家以及其他队伍在比赛里的排名，点击其他队伍还可以看到他们队伍的信息；第4项"TEAM"为玩家队伍信息的编辑，包括队伍名称，队伍说明，还可以编辑自己队伍的徽章；

第5项“GARAGE”是AC的仓库，在里面玩家可以对自己的AC以及AC的AI进行设定，还可以对自己已经装配好的AC进行TEST和模拟战，使玩家自己可以通过实战对自己装配出的AC进行测试；第6项“LEAGUE MATCH”为进行比赛；第7项“SYSTEM”是进行各种环境设定的地方，包括存盘读档，基本操作讲解等。

作战的关键——“AI TUNE”和“ASSEMBLY”





本作的核心就是所谓的“AI TUNE”和“ASSEMBLY”系统。两个系统的菜单在GARAGE菜单下。玩家最多可以拥有5部AC，并且可以自由更改它们身上的名字以及颜色。AI TUNE有三个菜单，“Base Character”用来确定AI的基本性格，包括对AI战斗距离的设定，AI的攻击特点的设定，AI的移动方式的设定等等；“Performance”主要是根据战场形势以及敌人AI的特点对自己AC的AI进行战术设定和对自己AC的制御方式的设定；Operation则是用来设定AI在战斗中的具体行动，但前提是你必须获得这种行动的芯片。而“ASSEMBLY”系统则是要玩家组装自己的AC或者给自己的AC更换零件。零件分为HEAD、CORE、ARMS、LEGS、BOOSTER、FCS、GENERATOR、RADIATOR、INSIDE、EXTENSION、BACK UNIT、ARM UNIT、HANGER UNIT，OPTIONAL PARES等。大体原则是尽量使自己的AC的AP高，重量低，出力大，并且要保证一定的攻击力。此外还要根据战场地形以及敌人的装甲来选择腿和武器。

华丽的战斗

本作的战斗方式比较特别。在进入战斗前会由玩家选择自己的AC出战，你可以根据敌人特点和战场地形派出相应的AC。战斗开始之后玩家就成了彻彻底底的看客，此时会由电脑生成一个战斗动画供你观看，非常华丽的画面，但是你也可以按START键选择直接观看比赛结果。战斗获胜的话会取得积分，而且也可以获得一些奖励的道具。随着你的排名的提高，你参加的比赛等级也会相应的提高。

值得一提的是，本作的PSP版可以和同名的PS2进行联动，此外，本作支持网络对战，利用PSP的W LAN功能可以进行玩家之间的对战，用自己心爱的AC来决一胜负吧。





最后谈谈本作的缺点。本作最大的缺点就是读盘太慢，进入游戏就至少要LOAD30秒，LOAD战斗的时候稍好，但是也要10秒左右，比较令人头痛。还有就是系统比较复杂，对于没有接触过这个系列的玩家可能很难上手，而且本作的难度也不低，战斗之前需要玩家要彻底的分析敌人和战场环境，比较费时，如果真要是在公车上玩可能会很吃力（笑）。





文 马修

瓦里奥制造 摸摸乐

エッグモンスターヒロー

◆Nintendo ◆ACT ◆2004年12月2日◆日版

◆1人◆自带记忆功能◆4800日元

◆无对应周边

NDS

《瓦里奥制造》是一款神奇的游戏，它融合各种乱七八糟、好玩有趣和恶搞变态等的要素，虽然从一代开始就让人觉得游戏几乎把能想像得到的点子差不多给用尽了，但后来任天堂居然动起了转GBA的主意，如今NDS上的《瓦里奥制造》把触摸屏的功能用上，自然又会是创意十足了。

新旧角色大聚会！

从《瓦里奥制造》到《瓦里奥制造 大回转》，登场角色一直未有大改变，但在本作却有了不小的变动，除了瓦里奥大人、莫娜小姐、忍者姐妹等悉数登场，但曾在以前登场的外星人和出租车兄弟只会作NPC 出现，新增了吸血少女阿丝蕾和机器人迈克也算补偿回来了；另外在综合各种游戏的DJ关卡，除了经常掉了假发的杰米，还新增了嘉米尔、嘉米丝两名一瘦一胖两名女性DJ。

模式简介和操作简介





ゲーム：故事模式，大家将在这里用小游戏来讲述他们的故事。

ずかん：游戏图鉴，实际是练习并挑战游戏的好地方，破了记录，还会照例得到一朵小红花作为奖励。

ごちゃルーム：迷你游戏屋，这里可以专门玩故事模式中作为奖励得到的小游戏。

オプション：设定选项，包括エピローグ（结尾欣赏）、ききてをかえる（左右手设定）、データクリア！（消除记录）和タイトルへもどる（返回主菜单），其中データクリア！（消除记录）要慎入，不小心进入的话就点右边的イヤだ退出吧，除非你确实想删除记录……

せいれつ！：整理选项，游戏模式和图鉴模式下，角色会在来回走动，如果嫌他们走得太乱以至于难以找到，就可以点击这项让角色们重整队形回到原来的位置。

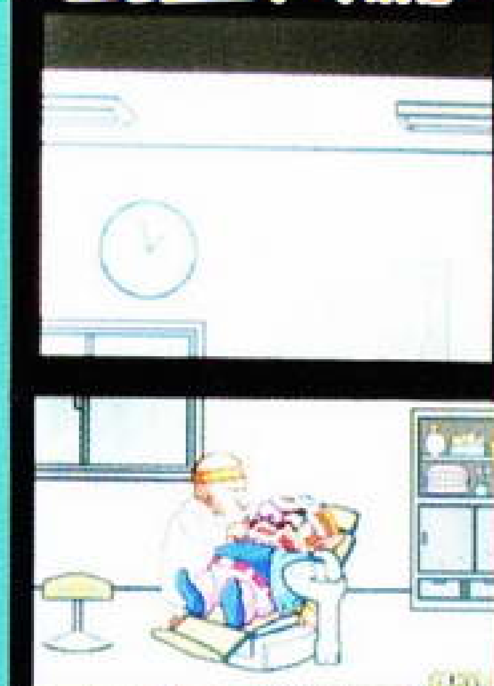
这里最值得一提的就是左右手设定，在该设定下可设为左手握笔后，游戏中不少画面就和右手时相反，这样“左撇子”玩家也可以很轻松方便地来玩游戏了。

游戏完全用触控笔和麦克风来玩。游戏时，方向键的上和START 功能相同，都是暂停游戏，其余按键都用不到了。（铭风：还有！按POWER键可以关机！）

故事模式简介

某日，瓦里奥拿着GBA和SP高兴地走着，突然脚下被绊了一下，而GBA和SP正掉进了前面的排水井里，瓦里奥正要去捞，井里却出现了一个老天使，老天使像故事中那样，一手拿GBA和SP，一手拿NDS，问瓦里奥哪个是他的？瓦里奥可不像孩子那样老实？假装思考后，趁老天使不注意扑了上去准备都抢来，结果双双掉进井里，当瓦里奥爬出井后，手里已经拿着NDS了。在发现了触摸屏这个功能后，会赚钱的瓦里奥便决定开发一款利用触摸屏的游戏……

瓦里奥篇

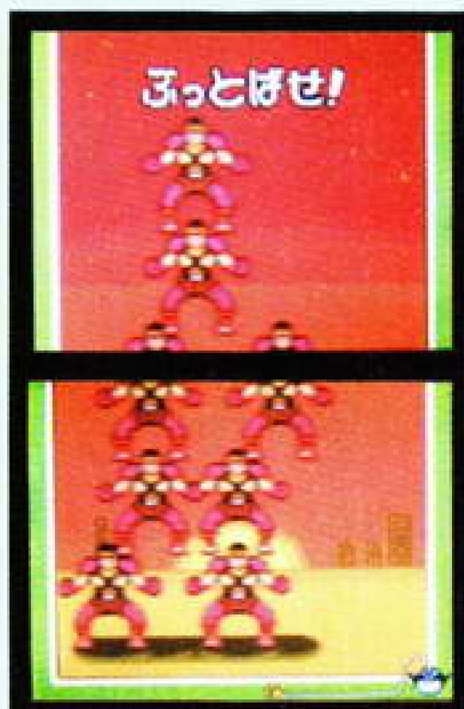


俗话说："牙疼不是病，疼起来真要命"。本来瓦里奥大人暴饮暴食得正痛快呢，却忽然犯了牙疼，这抓不了揉不到的痛让性急的瓦里奥暴跳如雷，直冲出烟囱……不过他还是决定看医生去，牙治好了后，瓦里奥就一路上飙着摩托往家返，而他和他朋友们的故事，也由此开始了。瓦里奥的游戏大都是让玩家熟悉操作的，比较简单。



▼以笔作拳，练就一手百裂拳绝技，桶挡打桶，墙挡拆墙，就是前面有无数壮汉拦截，在某等百裂拳下也轰飞到地平线外，最终血色残阳下，惟剩我辈独叹英雄之孤独……

▲把睡梦中人叫醒，虽然名为闹钟，但实际叫醒的方法相当粗鲁，是以敲铁桶、打鼓、砸铃铛的方式把人震醒，难怪被吵醒的人的表情都是撞鬼了般的惊恐。现实中选择闹钟一定要选择铃声由小变大的为好，不然每天早上就会在闹钟恐怖的铃声中心惊肉跳地醒来……



回家的路上，瓦里奥那灵敏的大红鼻子牵引着他来到了蛋糕店，瓦里奥习惯地从售货小姐那里买了两块草莓三明治，在他张开嘴巴时，忽然想起了牙医的嘱咐，经过了1/3秒的犹豫后，勇敢的瓦里奥大人还是将三明治塞进他的血盆大口大嚼起来，接着再次牙疼、石化、五官扭曲、拔地而起……最终又掉回了牙医诊所。

莫娜篇



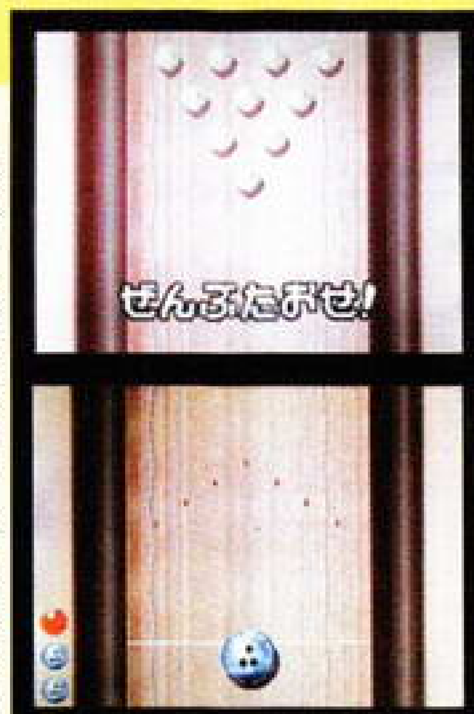
平静的日子，DBS电台的娱乐热点报道正通过电波传到各家，乐队领队芭尼莎小姐舒服地坐在电视机前，一边品咖啡，一边等待着出现自己的乐队和名字，少女歌手、田园四人乐队——当然还有芭尼莎及她的乐队的酷酷的演出！但未等她笑出来，公布的第一名就足以让她火冒三丈，因为在她前面的，是莫娜！嫉妒心促使她去把莫娜除掉以图后快。于是，她召集了手下，在公路上开始对莫娜及她的乐队成员们进行攻击……莫娜的护卫小队虽然赶到，但在芭尼莎的超大型鹰式飞行器前还是以卵击石，剩到最后的直升机二人组开始了对鹰式飞行器最后的反击，莫娜，能胜利吗？虽然莫娜被追得紧张兮兮，但她的游戏还是一如即往地恶搞，游戏主题是短时间的快速反应。

▼各位有没有捣蛋心理？比如看到单腿站立的芭蕾男时是否想过绊他一腿？看到站马步站得稳如泰山的武功大师时是否想过用对他脚踝扫一棍子？亦或是看到静坐如钟的老僧想到将他大头朝下？（瀑布汗……）有点淘气想法正常，但莫付诸于实际行动，不然刚才说的三位爬起来肯定不会放过你。想要绊人玩还是来玩游戏吧，没人找你算帐的。





◀大庆祝 忧郁少女回归！借由NDS的双屏 现在能看到忧郁少女的身材了，当然，她的鼻涕也更长了。而玩家要做的，就是切断她那已经长到吸不回去的鼻涕，让她把剩余的鼻涕吸回，接着，就是少女动人的一笑了。



▲莫娜篇的BOSS关，打保龄球，最多三次机会，把全部瓶子都打倒吧。

最后的直升飞机也被撞飞了，大笨鸡不得不启动了究级对空武器——将自己作为炮弹向上弹出！见效了，大型飞行器终于被撞掉，被掠的同伴也救了回来。虽然莫娜因为演出迟到并阴差阳错地穿上了芭尼莎的乐队服装招到了唏嘘声和饮料瓶，但她还是和芭尼莎和好了，以后舞台上就能看到两个漂亮女孩精彩的同台演出。

杰米篇



舞厅变幻闪烁的灯光中，吉米又开始了他流利的脱口秀及颇具动感的劲舞，这次是五名DJ共舞，而领舞自然是杰米了。不过一只小虫却不分场合地钻进了吉米的假发，这下可让杰米痛苦得要死，他只能借着舞蹈时的姿势来驱赶小虫……杰米的游戏主题为涂擦。







▶BOSS关卡，用笔划天上的乌云往桶里灌沙子和水，灌满后桶会长出小树；灌不进桶里的沙子会在地上堆积，堆积成个小土包绊倒了桶，就失败了。

▶夕阳下、小路上、离去的友人……从送友人、送草莓人到送外星人，都拼命地挥手再见吧，不然他们不离开我们就失败了。

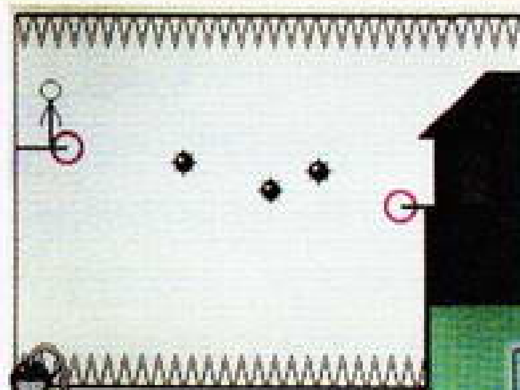
演出结束，DJ五人组漫步在夜色的街上，刚才的狂欢与火爆仍然难忘。而那个同样让杰米难忘的虫子，也再次飞进了他的假发……

凯特和安娜篇

凯特带着狗狗兴冲冲地回到丛林中的小屋，却发现香蕉不见了，狗狗根据脚印判断是被猴子偷走了。于是凯特、安娜、狗狗和鸟再次为了丢失的香蕉而出击！

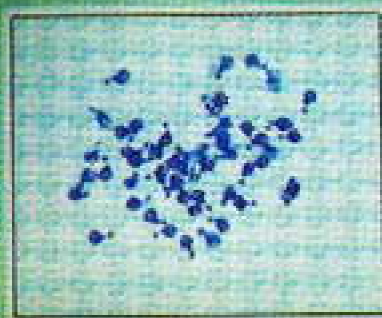
凯特和安娜篇的主题是准确。顺便说一下，这对忍者姐妹看起来比以前更幼齿了。

忍者姐妹终于追到了猴子，但香蕉已经被猴子吃光了。这时两人才意识到自己做了什么蠢事，与其这样，不如和小猴子一起玩吧。



▲给离家之人画上一条回家路，只要时间够，可以把路画得一团乱看人物在那忙着走着；但也别太过分，不然限制时间不够用。另外注意，不要撞到那些刺球。

▼用笔将屏幕里的老鼠赶走，一定要快哦。不知道哪天NDS里真钻进老鼠该怎么办……（某编：受不了你了……）



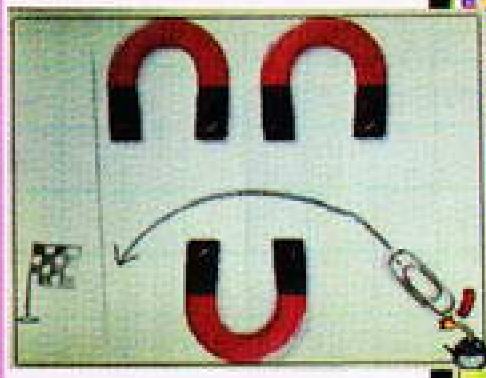
阿丝蕾篇



荒野外的古屋，吸血少女阿丝蕾和她的宠物小恶魔兴致勃勃地用壁虎、洋葱等熬着汤；而外边，外星人奥卜隆驾驶的猪头飞碟被闪电劈个正着。惊慌失措的奥卜隆逃跑时，正与外出散步的阿丝蕾撞个满怀——真是祸不单行啊，虽然奥卜隆边道歉边加速逃，但小恶魔还是紧追不舍。阿丝蕾篇的BGM是一首非常好听的歌曲，而游戏主题为抓、移动。

▶打开上方的盖子，往瓶子里倒彩球或星星，难度不算太大，但注意及时把上方的盖子合上，不然装太多溢出瓶子就算失败了。





▲让曲别针从磁铁间穿过，不要偏离移动轨道哦。

没有追到外星人的小恶魔泱泱地回到了阿丝蕾身边，而阿丝蕾只是轻轻拉起它的手，继续散步了，是啊，有些小事本来就没必要太在意的。

克莱格博士篇

终于轮到天才的变态博士克莱格登场了！这次他发明了一台“还原机”，吃完的苹果核扔进“还原机”，一阵灯光闪过之后，就被还原成了大苹果！兴奋至极的博士跳上还原机来欣赏苹果，不料被关进了还原机里，再次一阵灯光闪烁后，博士已经穿上了红苹果盔甲！克莱格博士的游戏主题是回转——当然不是像GBA的《大回转》那样转动机子，而是用笔在触摸屏上划圈。



▶游戏中极少数需要日语的游戏，游戏中上屏会有提示，みぎに为向右旋，ひだりに为向左旋。如提示为みぎに2 ひだりに1，就表示先向右转两格，再向左转一格，实在记不住的话，可以简单地记为三个字母往右拧，四个字母往左拧。



▶扔链子球，转、转、转……当MAX槽满时就可扔出去了，但不要扔到范围外哦。



▶用触控笔转动遥控器方向盘，操纵玩具车逃跑，跑慢了或憋在墙角里转不出来，就会被后面那个弱智婴儿撞飞。

惊魂未定的克莱格博士忽然发现，自己好像变成了苹果超人，于是他背上飞行器，飞向天空，冲出大气层遨游太空了……

迈克篇

大海孤岛上的实验室里，克莱格博士继续着他的研究，这次的研究成果是一个名叫迈克的智能机器人。不过克莱格制造它的目的只是为了打扫卫生而已。日复一日后的某天，窗外的落叶引起机器人对外面世界的好奇，于是，它冲出孤岛研究所，来到太空演唱会现场开唱了。

迈克的主题是吹，各位没有不会吹的吧？（这话怎么听着别扭？）不过吹前最好把口腔内的口水吸一吸，免得喷到NDS上去。接下来，大家就对着NDS的麦克风华丽地吹吧！（－ －！）



▼一群变态的方块人走在山间索道上，这个游戏只要不吹就OK了。和《大回转》中的堆鸡蛋属于一个变态级别的。不过这个小游戏并未收录在游戏图鉴中，但无论在故事模式还是图鉴挑战模式下，这款游戏都有乱入，如果玩家吹得起兴，到了这个时候也吹上一口，那就中计了……





▲对着麦克风吹，把游戏中帅哥身旁那些热情的MM驱开。而包围着乐队帅哥的女性中还有一个大肚子的非常难吹走。



▶迈克篇的BOSS关卡，是一株不知从哪飘来的蒲公英慢慢下落，玩家要轻轻吹麦克风，不断调整蒲公英的高度，最终使它落在绿地上生根发芽。但落下时也要注意蜻蜓、野鸭子、鱼儿等，不要被它们撞到脆弱的蒲公英哦。

演唱会结束，一辆熟悉的出租车从遥远的星空开来，出租车兄弟载着克莱格来到这里，接走了迈克机器人，虽然博士责怪机器人的不辞而别，但机器人的演唱天赋还是令博士大为赞赏，于是，变态的合唱开始了……

9伏特和18伏特篇





两人9伏特和18伏特穿过热闹的大街，熙攘的人群，来到了一间小屋，这里有NGC、N64、SFC、NDS、SP、GBA、GB等任天堂主机，两人像到了天堂一般，再次开始疯狂的玩游戏。而本篇的游戏，不用说就是任天堂游戏集合，不过本作新增了NGC和GBA相关的一些游戏。



◀ 对着麦克风吹气，游戏主角就向上喷杀虫剂攻击上方的大金刚，看到大金刚时赶紧对着麦克风吹啊。



▲玩NGC前的操作过程，包括放游戏盘、关光盘舱盖、插手柄等等。

痛快地打了一天，9伏特和18伏特疲倦又满意地睡着了，一直睡到早上9点，迟到了……

超人瓦里奥篇



镜头又转到瓦里奥大人的豪宅，这时虽是白天，但瓦里奥仍然懒在床上，他准备去冰箱拿洋葱吃，却拎出一个洋葱头的怪物来，犹豫了1/4秒后，瓦里奥大人就将洋葱头怪物吃掉了。吃后反应迅速：闹肚子、变形——瓦里奥变成了具有极端暴力倾向和恐怖力量的超人瓦里奥！作为故事模式最终篇，游戏当然是包括了全部类型，而以前篇出现的难度也会有所增加。

▼瓦里奥大人又上演《寻宝记》了，他钻进了巨大的鼻孔里，玩家要用触控笔来给他开路：砍断拦路的鼻毛，敲碎洞顶和地上石化的鼻屎；用笔点瓦里奥，他会停下脚步蹲下，这时可以躲避前方掉下的和前方喷来的鼻涕水滴水柱。最后，要把胜利之路终端的人面像脸上的草迅速剃净，同时注意他鼻孔中喷出的水滴，最终，随着人面像一声喷嚏，一个宝箱从人面像鼻孔里掉了出来，瓦里奥兴冲冲地打开宝箱，取到了宝物——一坨黄金大便！正当他得意时，人像深吸一口气，一个更大的喷嚏打了出来，鼻涕立刻如洪水般涌出，操纵瓦里奥赶紧逃吧！注意不要被洞上下的障碍挡住就行。



▶ 需要把提示的颜色的线断掉，颜色提示在上屏幕左下方，其中あかい为红色，あおい为蓝色，きいろい为黄色。记不住的话还有更简单的方法：上屏左下方的字是什么颜色，就把下屏什么颜色的线断掉。



超人瓦里奥的力量和破坏欲在不断膨胀，现在他自己觉得越发无敌了。一列火车呼啸驶来，超人瓦里奥站在铁轨上，对着迎面驶来的火车举掌运气——轰隆一声，自不量力的瓦里奥被撞出了九霄云外。此时，新的《瓦里奥制造》再次热卖，而从天上掉到地沟里的瓦里奥爬出井盖时，又遭遇了老天使……

迷你游戏和无处不在的触摸游戏

满足游戏中一定条件（大多是某角色篇达成了一定的冲刺数或破了图鉴模式记录），外星人塞卜隆便会驾驶着猪头飞碟出现，这时点击它就会出现小游戏，点击小游戏会出现三个选项，第一项是玩游戏，第二项则是放进迷你游戏屋（或从迷你游戏屋放到游戏模式中）。

另外，故事模式每名角色的开篇动画中，都会有一小段点击的小游戏，如消灭瓦里奥口腔里的细菌、莫娜篇演唱时弹贝斯等等。

文 铭风



任天堂的每部主机都有我们的胡子大叔马里奥来保驾护航，而随着新主机NDS发售的就是这款《超级马里奥64 DS》了。作为编辑部玩这款游戏最长的人，我就为大家详细介绍一下本作吧。（对了，开着机器合上NDS的盖子可听到亲切的GOOD BYE哦）

超级马里奥 64DS NDS
スーパーマリオ 64DS
◆Nintendo◆ACT◆2004年12月2日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定



◀利用一盘卡带还能够进行多人联机。

全新的"复刻"

本作是N64版的《马里奥64》的复刻版，游戏的主题依旧是取得关卡的星星。虽然游戏的15个大关卡和大部分星星的取得方法都没有改变，但本作的新意还是十分多的。除了在每个关卡中增加了新的星星外，游戏中的主角增加到了4人。每人的能力都各不相同，活用的话才能顺利得到星星。当然游戏还添加了许多小场景，如一开始楼上右边有了公主的房间，这里的热带树壁画可进入，收集到5颗银色星星后可得到星星。当然最富新意的还是游戏中附加的小游戏了，一定能带给大家全新的感觉。

场景和力量之星

本作的目的是进入壁画中的关卡来得到星星，然后开启新的门来进入新的关卡，得到更多的星星，最终击败可恶的库巴。游戏中一共有15个大关卡，每个关卡都有7个任务，完成后便能得到星星（许多星星在下方触摸屏的地图中会显示）。当然，在每个关卡中得到100颗金币便能得到额外的星星这个设定依然存在。许多关卡隐藏得十分巧妙，还有的关卡根据进入的情况会产生变化，十分有趣。

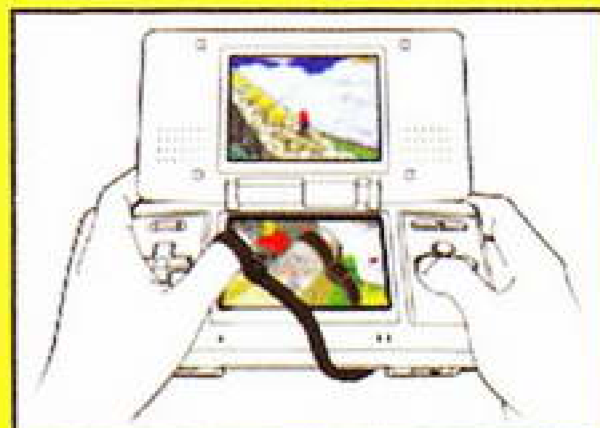


▶对照着地图，大家应该能明确方向了。

特色控制方式

本游戏的基本操作为十字键控制移动，Y键跑动，X键调整视角，A键攻击，B键跳跃，R键为下蹲（以上以STANDARD MODE为准）。而大跳跃（回转一圈后按跳），三级跳（跑动中连跳三次），高跳（按住蹲后再跳），冲刺跳（跑动中按蹲再跳）这些特色动作依然存在。本作配合触摸屏一共有三种操作方式，按下START键选CONTROLLER MODES可改变操作方式，大家可根据喜好进行选择。





▲传统或新奇的控制方式，大家喜欢哪种控制方式呢？

人物介绍

游戏最初能够使用的并不是我们熟悉的主角马里奥，而是小恐龙耀西。在城堡中可进入另三个角色头像的壁画，在关卡最后干掉BOSS可得到钥匙。开启公主房间内的门便可使用相应角色了。角色在场景中会拾到可使用角色的帽子，可变身为相应角色。而耀西进入关卡时可选择一个帽子来开始游戏。







◀游戏进行到一定程度后大厅会设下光芒，在此处用主视角向上往可进入关卡，按下红色开关后可开启关卡中的红色方块，里面是力量之花。

耀西

最初就可使用的角色，能够使用舌头来吃下敌人。



特色能力

浮空：在跳跃中按住跳跃键可浮空一段时间，最后阶段高度会上升一下。

吞吃：按攻击键能够将敌人或是箱子吃下，按蹲能够将吃下的物品变成蛋。蛋只能拥有一个，拥有蛋的情况下攻击是将蛋射向前方。

喷火：得到力量之花后耀西便能够进行喷火，攻击敌人或融化冰块。

马里奥

综合能力平衡，拥有不输于其他人的跳跃力。





入手方法：收集到 8 颗星星后可进入 2 楼右边的公主房间内，在内部有马里奥的壁画。进入后在关卡最后干掉老蘑菇BOSS后便得到马里奥房间的钥匙。开门后便可使用了。

特色能力

弹墙跳：跳跃靠近墙壁，在跳跃最高点时再按跳即可借助墙壁反弹跳跃。

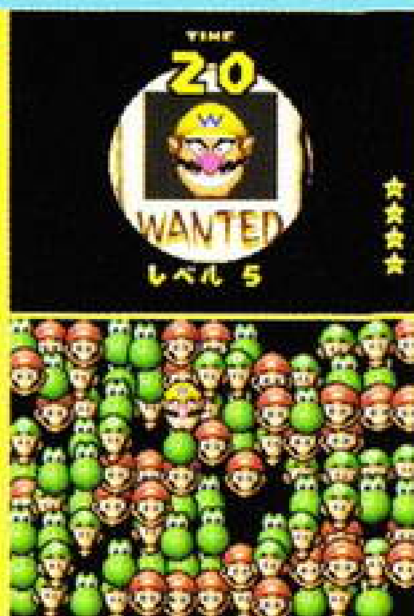
气球马里奥：在得到力量之花后马里奥会变成气球，一直按跳便可不断升空。要注意撞到障碍物时会被弹很远。

羽毛马里奥：在某些红色方块内会掉出羽毛，得到后帽子上便长出羽毛。之后进行三级跳便会起飞，也可以利用关卡中的大炮来飞上高处。起飞后高度会逐渐下降，俯冲的时候速度会特别快。

种类丰富的小游戏

本作和N64版最大的区别就是增加了利用触控笔来进行的小游戏，在标题画面中点击REC ROOM便可使用。而小游戏的出现则需要玩家在城堡中（关卡中没有）抓到兔子，它会给你钥匙来开启小游戏。使用不同的人物所能抓到的兔子的出现地点是不同的。努力将所有兔子捉到吧。





▲在众多的头像中找出上方屏幕中的通缉犯吧。



▲在屏幕上划动后会出现蹦床，不能让马里奥掉下去。



▲路易会陪你进行卡牌等赌博游戏。



▲弹珠台小游戏，用触控棒来将弹珠弹上吧。

路易

路易身轻如燕，跳跃力十分强，但是力量很弱。





入手方法： 跟着幽灵进入喷水池后院，将水池左边的巨大幽灵干掉会出现铁笼，可进入鬼屋。关卡中在得到第1颗星后能够进入2楼，在2楼最右边的房间用马里奥的弹墙跳或是获得花后的能力可进入3楼。进入外墙的路易壁画便可进入关卡，完成便可。

特色能力

跳跃浮空： 路易在跳跃后按住跳跃键可浮空一段时间，在考验跳跃的地点比较有优势。

水上移动： 控制路易冲刺跑进入水面时，他可在水面上移动一段时间。

旋转跳跃： 在一次大跳跃（路易跳得比一般人高很多）落下时路易会回旋着缓慢落下，利用这个可登上距离远的高处。

透明路易： 当获得了力量之花后路易会变透明，可以穿过铁丝网和进入某些壁画，得到一些被关住的道具。



瓦里奥

拥有令人骄傲的力量，将敌人轻松扫荡。



入手方法： 收集到30颗星星后打开2楼中间的门，进入全是镜子的雪山关卡，用路易吃下力量之花进入镜中的瓦里奥壁画。

特色能力

强力拳： 瓦里奥的普通攻击能够将关卡中的黑色砖块搞坏。

合金瓦里奥： 获得了力量之花后瓦里奥的身体会变成金属，无视一切攻击。同时水的浮力也对其无效，可踩下水底的开关和被水泡包围的星星。

回旋投： 只有在对战模式中才能体现出效果，将敌人抓住，回转后扔出。



平心而论，自从SEGA宣布多平台战略以来，其游戏无论在开发力度还是在整体素质上比起以前都有了很大的减退。在玩家们经过一次又一次的等待和失望之后，SEGA的SONIC TEAM借NDS这个全新平台登场之际公布了一款充分利用到NDS双屏和触控特性的游戏——《为你而死》，其另类的画面表现和全新的游戏方式立马吸引了大批玩家尤其是男性玩家对其趋之若鹜。如今，游戏终于如期发售了，下面就让我们一起来看看它到底有什么过人之处吧。

为你而死 NDS

きみのためなら死ねる

◆SEGA ◆ACT ◆2004年12月2日◆日版

◆1人◆自带记忆功能◆4800日元

◆无对应周边

文 雷伊



爱的萌动



一个稀松平常的日子，他在街上遇见了她。
她是那么可爱，活泼的性格和完美的曲线让人过目不忘。
“就是她了！”在与女子擦身而过的那一瞬间，他对自己说。
但是，他是那么平凡，而且又没有一技之长，
“还是算了吧。”沉思了片刻后，他摇了摇头。
正在踌躇之际，一个戴着兔子耳朵的男子出现在他面前，
并把一个金鱼缸递给了他。
于是，他和她的恋爱季节就这样拉开帷幕啦！



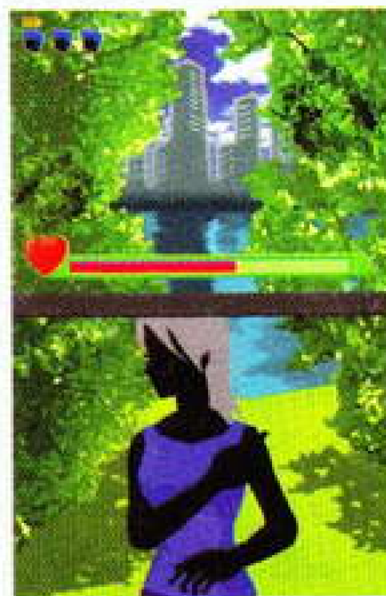
爱的考验

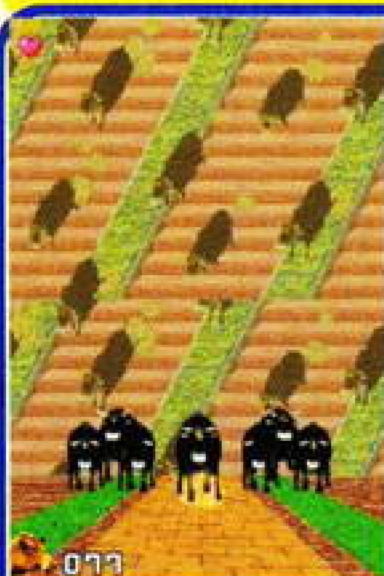
有了神秘的兔子团的帮助，我们的主人公终于树立了信心。不过，要想真正“抱得美人归”还得看玩家的表现。在游戏中，玩家要灵活运用NDS的触控笔来完成从吸引“她”到与“她”约会以及最终在竞争对手手中拯救“她”的全过程。游戏中分为很多幕，每一幕中又包含很多小游戏，如果成功完成这些小游戏的话便会累计爱情点数（ラブラブポイント），当爱情点数到达100时则完成一幕，如果失败的话则会减少爱情点数，爱情点数为0的话该幕便要重新再来了。此外，已经完成的小游戏都会自动收录在记忆（メモーリズ）模式中，玩家可以重复挑战。具体而言，《为你而死》中一共有以下几种基本游戏方式。



爱的摩擦

操作触控笔在NDS的下屏幕上来回摩擦以顺利完成各种迷你游戏。例如“キンギョ”这一关中来回划动触控笔让兔子团团员顺利把肚子里的金鱼吐出来；“カート”这一关中利用触控笔清除道路上的障碍物让车子顺利通行；“アリジゴク”这一关中来回滑动触控笔解救游泳的人等等。







爱的触碰

利用触控笔点击NDS的下屏幕完成游戏。例如："パラシュート"这一关中利用触控笔点击与降落伞上相同的数字来使人们安全着陆；"アバレウシ"这一关中点击暴走的牛来解救女子；"サソリ"这一关中点击蝎子来保护女子；"サイン"一关中点击心型方块中相应的位置来拼成完整的爱心等等。





爱的息吹

对着NDS下屏幕左下方的麦克风吹气。例如："ロウソク"一关吹灭从天而降的巨型蜡烛；"ヨット"这一关中利用吹气来控制帆船的方向从而拯救落水的女子。此外，游戏中还有如"マイク"这样的小游戏需要对着麦克风喊出屏幕上的文字才能完成，但实际上只要对着麦克风用力吹气也可以顺利过关。

爱的衍生



除了在故事模式下完成特定的迷你游戏以外，《为你而死》中还存在着其他特别之处和一些收集要素，下面我就把他们一一介绍给大家。



爱的呼唤

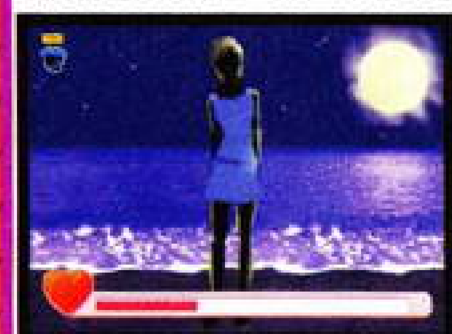
在标题画面中同时按住下键和Y键便可以对着麦克风录音。录音时间最长为1.5秒钟，同时按住上键和X键就能够播放录制的声音，左键为慢放，右键为快速播放。在标题画面的背景音乐中，录制的声音会自动取代BGM中的"Rub it"这一语音。还犹豫什么？马上拿起NDS亲自尝试一下吧！



爱的印记



《为你而死》每一幕开始前以四格漫画来介绍剧情的形式给人留下了深刻的印象，但是它的存在价值可不光停留在"欣赏"的阶段哦。在下屏幕的四格漫画中只要点击特定的场所就会听到一阵欢呼声，从而得到一个兔子标记。在游戏中一共有60个隐藏的兔子标记，收集它们可是与获得女主人公的隐藏服装息息相关的哦。需要注意的是，每一幅漫画中每次最多只能得到一只兔子，对于那些不止一个兔子的关卡来说，如果想要找到所有的兔子那就必须在下次继续寻找了。





爱的华装

女人都是爱美的，《为你而死》中的"她"也不例外。在狂热（マニアック）模式中，玩家可以自由更换女主角的造型，能够更换的地方包括发型、衣服和鞋子三个部分。当然，要获得这些隐藏服装必须达成一定的条件才可以，比如在记忆模式中挑战之前的关卡来获得五角星以及在故事模式中收集一定数量的兔子标记等等。狂热模式中下画面上方滚动的字幕代表要获得新服装必须达成的条件。此外，本游戏如果和以前SEGA在GBA上推出的其他游戏联动的话还能得到特殊的换装部分，具体如下。





游戏名	换装名
索尼克 ADVANCE	索尼克
索尼克 ADVANCE2	巧儿
索尼克 ADVANCE3	舞拉拉
狂热噗哟噗哟	噗哟噗哟
索尼克弹珠台聚会	梦精灵 NIGHTS

注：以上游戏均以日版为标准

研修医 天堂独太

TENDŌ DOKUTA

NDS的触摸屏功能确实给游戏开发者带来了很多新的灵感，许多之前的掌机无法体现的新思想和理念都由于NDS那小小的触摸屏得以实现。在NDS众多首发游戏中，《研修医 天堂独太》(以下简称《天堂独太》)可以说是比较独特的一款，因为在这款游戏中，玩家所要扮演的既不是尊贵的王子也不是神奇的超人，而是一位刚刚从二流医科大学毕业的实习医生……

文 雷伊

研修医 天堂独太	NDS
研修医 天堂独太	
◆Spike◆AVG◆2004年12月2日◆日版	
◆1人◆自带记忆功能◆4800日元	
◆无对应周边 ◆推荐玩家年龄：15岁以上	

独特的游戏进程





在《天堂独太》中，玩家所要面对的是圣命医大附属医院中患有各种疾病的人们。由于故事时代上的设定，游戏中会遇到各类形形色色的疾病，包括盲肠炎、白血病，甚至艾滋病……而玩家的任务就是要利用手中的手术刀来帮助病人摆脱病魔的困扰。与以往同类题材的游戏不同的是，这次的“手术刀”将真正掌握在玩家的手中，NDS的触控笔将很好地担当起手术刀这一重要角色。游戏中无论是听诊、解剖还是缝补伤口都要求玩家对触控笔有娴熟的操作，尤其是在缝补伤口时，如果玩家过于紧张造成拿笔那只手的轻微震动就会直接反映在游戏中，危及病人生命。游戏中的一些选项需要玩家对游戏人物的病历（カルテ）有着全面的了解，这一系统与《逆转裁判》中的法庭记录极为相似，而在《天堂独太》中，这一过程也可以利用触控笔直接点击下屏幕来完成。

个性十足的人物



角色是游戏的灵魂，尤其是像文字AVG这种游戏，如果没有性格饱满的人物来支撑，那么这个游戏就会顿时变得黯然失色。《天堂独太》中登场人物众多，虽然人设方面可能有的玩家会颇有微词，但毋庸置疑的是，游戏在角色性格的诠释方面还是下了很大的工夫的。主人公天堂独太虽毕业于盛产庸医的二流医大，但却干劲十足，在帮助病人的同时也不断在自己的痛苦身世中挣扎；年轻护士星幸性格开朗，但遇到重病患者时却常常会痛哭流涕；上户爱外表坚强甚至有些刻薄，内心却极度脆弱……同时，游戏中一些角色名字的由来也与《逆转裁判》中一样有着特殊的含义。例如，天堂独太的“独太”二字在日语中发音与“doctor”（医生）相近，麻醉医增居宇津藏的姓“增居”在日语中的读法与麻醉完全相同，性格阴暗的护士早苗姓仓衣（注：“仓衣”读作“くらい”，在日语中有阴暗的意思）等等。通过这些名字玩家可以直观地了解到角色的特征或身份，这也从一个侧面反映了游戏在细节方面的用心程度。



扣人心弦的情节







本作的剧本撰写者是曾负责过《FF1》、《FF2》剧本撰写的寺田宪史，这在某种程度上暗示了《天堂独太》的剧情肯定不会弱。实际拿到游戏后，虽然发现本作在剧本的长度上还有待提高，但是在剧本的精彩程度上却还是相当令人满意的。亲情、友情以及病人们在面对绝症时的心理斗争都在本作中得到了最好的诠释。为了让更多目前还没有入手NDS以及日语苦手的玩家们能够体会到《天堂独太》的精髓，《掌机王 SP》将从下期起连载本游戏的剧情小说，希望大家能够喜欢。

流程攻略

（注：P 后面的数字代表该角色病历上的页，如无特别说明都指该角色的第 1 页）

部分常用场所和人名中日文对照：

接待处	受付ロビー
员工室	スタッフルーム
护士所	ナースステーション
小光	ヒカル
内藤真夜	内藤マヤ

病历 1 误诊

走廊：星幸登场

手术室：选择听诊器→选择ぷっぷっぷの老婆→触摸捂住的膝盖→触摸心脏

接待处：真纪子登场（选择天堂独太）

员工室：上户爱登场（顺序选择天堂独太和泽井恭介P2）→柏木庆一登场（顺序选择上户爱和麻生铃）

按照第一病栋→接待处→护士所的顺序移动

员工室：内藤治夫登场→真纪子（选择麻生铃）→星幸（顺序选择？？？和麻生铃）

所有场景全部访问完毕后：星幸（选择内藤治夫）

第一病栋：真纪子（选择内藤治夫 P2）

中庭：小光登场（选择マヤの写真）

接待处：发生剧情

第二病栋：深草平吉朗登场（选择マヤの写真）

咖啡厅：内藤真夜登场（顺序选择内藤治夫、マヤの写真及内藤治夫 P1）

治夫的病房：内藤治夫（顺序选择天堂独太P2、内藤真夜P1）→内藤真夜（选择柏木庆一）

第二病栋：上户爱（选择内藤治夫）→柏木庆一（出示狭心症の本）

外科部长室：泽井恭介登场（顺序选择内藤治夫和麻生铃）

第三值班室：麻生铃登场

手术室：选择ラーメン屋→触摸左边腹部2次→在左侧腹部阴影处画圈→选择ラーメン屋P3→选择ラーメン屋P4→增居宇津藏、仓衣早苗登场→顺序选择增居宇津藏、仓衣早苗→在左腹部划一条斜线（如图一）→选择仓衣早苗2次→在盲肠处画圈（如图二）→选择ラーメン屋P4→顺序选择麻生铃和天堂独太→根据箭头画线



图一



图二

病历 2 神之手

第三值班室：麻生铃（选择内藤治夫）

手术准备室：增居宇津藏（顺序选择内藤治夫和麻生铃）

咖啡厅：发生剧情

治夫的病房：内藤治夫（选择麻生铃）

护士所：星幸（选择增居宇津藏P2）

按照手术准备室→中庭→第三宿直室的顺序移动

平吉的病房：选择麻生铃

员工室：发生剧情

病院之外：点击最上排右侧眉间有心型图案的黑猫

酒吧：麻生铃（选择“猫のぬいぐるみ”2

次→顺序选择手术同意书、增居宇津藏P3和冠动脉バイパス术）

按照治夫的病房→护士所→中庭的顺序移动

手术室：选择天堂独太→在胃大网动脉（屏幕下方）、左右内胸动脉处画圈（如图三）→顺序选择冠动脉バイパス术P1、P2→触摸颈部动脉→出示仓衣早苗→顺序选择麻生铃



P3、冠动脉バイパス术、幸のおまもり→根据箭头所示画线→顺序选择内藤治夫、内藤真夜、形见的指轮→根据箭头画线

病历3 战场

手术室：内藤真夜（触摸腹部1次、肺部2次→在两边肺部画圈）

走廊：上户爱（顺序选择内藤真夜P5、P4）

手术室：内藤真夜（选择内藤真夜P3）

真夜的病房：内藤真夜（选择ATZ）→麻生铃（选择天堂独太P3）

走廊：真纪子（选择内藤真夜P2）

屋上：星幸（选择真纪子P2）

第三值班室：麻生铃（选择真纪子P2）

外科部长室：泽井恭介（顺序选择深草平吉朗P3和内藤真夜）

真夜的病房：发生剧情

乃木急救医院：乃木登场（选择天堂独太）→点滴师绘里登场→中岛夫人登场（顺序选择中岛マスオP1、P2）

手术室：触摸左腹2次→屏幕左侧如图处画圈2次（如图四）→顺序选择泽井恭介和内藤真夜→顺序选择乃木P3、天堂独太P3、カルロスの徽章、乃木P2→顺序选择内藤治夫P2、天堂独太P3、北木ツネ→根据箭头画线，注意是上面的那根才对→顺序选择SPX、幸のおまもり→根据箭头画线后选择内藤真夜P5、病原菌のノート



病历4 绊

第三值班室：麻生铃（触摸上方的药瓶、手腕和心脏）

走廊：上户爱（选择バルビタール）

移动 处置室：

中庭：小光（选择星幸）

员工室：柏木（顺序选择小光P2和上户爱P2）



平吉的病房：深草平吉朗（选择小光）

小光的病房：小光（选择注射器）

手术室：上户爱（选择泽井恭介）

小光的病房：小光（选择小光P4）

外科部长室：泽井恭介（选择深草平吉朗）

平吉的病房：深草平吉朗（选择深草平吉朗P5）

中庭：增居宇津藏（选择星幸）→星幸（选择カラの便当ケース）



中庭：发生剧情

手术室：触摸肺部2次→在肺部画圈，注意圆圈的大小要到一定程度→选择小光P5和注射器

乃木急救医院：顺序选择小光P5、天堂独太P3、针线→选择绘里→在右腿静脉处画圈（如图五）→根据箭头画线→选择绘里→在左腿断裂处画圈→选择小光P5

第三值班室：麻生铃（顺序选择泽井恭介、麻生铃P2和天堂独太P2）

中庭：泽井恭介（选择小光）

第三值班室：麻生铃（选择小光）

小光的病房：小光（顺序选择上户爱P4、黄牌、观战チケット及天堂独太P4）

文 马修



短裤先生

It's Mr Pants

GBA

◆THQ/Rare Ltd.◆PUZ◆预定2005年◆美版
◆1人 ◆自带记忆功能◆32M◆售价未定
◆无对应周边　推荐玩家年龄：全年龄

THQ是著名的发行商，Rare是著名的开发商，THQ与Rare携手合作，这次带来的却是一款方块类游戏，不过笔者试玩后，对这款游戏的评价就是挺变态、挺恶搞、挺好玩、也挺伤脑筋。实际上这就是一款方块游戏，能把方块游戏作成这个样子，也算是费劲心思了。

似曾相识的涂鸦风格



游戏的画面是涂鸦风格，20岁以上的玩家看到这个酒囊饭袋的造型是不是感觉挺亲切？这个风格和10多年前活跃在各个少儿刊物上的四格漫画非常相像，没看到这种滑稽风格的漫画也有10多年了，没想到却在GBA游戏中再次看到，仅这个，就让不少玩家感到亲切了。此外，游戏的音乐、音效及人语也都很滑稽哦。

脑筋急转弯一样的拼方块游戏



▲难度选择画面，也是这个样子……

该游戏虽然是方块游戏，但和大家熟悉的从上向下落的方块并不相同，这款游戏中方块是要拼的，当用电脑给出的各种各样的“方块”和已有的图形拼成规整的方形时，已拼成的方形就会消失。但“方块”的配送是有限制的，如规定的时间内或有限的“方块”数量等。只要在限制条件内用方块把屏幕中的图形全部消去就胜利过关，不过还有剩余的话只得继续努力了。如果发现自己把方块摆错了位置，按START选最后的QUIT，就会重新挑战本关卡。需要注意的是，“方块”不仅能放在空白处，还可以压上不用颜色的其他图形，但不能和同颜色的图形重合。游戏规则看似简单，但正因为规则简单到了无所约束的地步，难度也因此高得有些莫名其妙，像一些费尽脑筋也过不去的关卡，也许去接一杯水、伸个懒腰，换一种思路就拼成过关了。从这方面看，这款游戏倒更像是脑筋急转弯。



▲过关后令人激动的乱七八糟的瞬间。



▲打过去的关卡可以重新挑战。

游戏模式简介

游戏共有四种模式，分别如下：



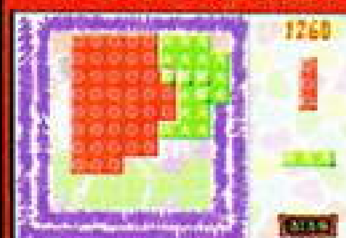
一、PUZZLE模式，该模式下，“方块”的数量有限，玩家必须用有限的方块将屏幕中的图形消除掉才可过关；



二、WIPEOUT模式，该模式下虽无方块数量限制，但有时间限制，时间一到立刻OVER；



三、MARATHON模式，该模式下，虽无时间和方块数量的限制，但却出现了各种图画的最强敌人——涂抹笔，(汗)，涂抹笔会从四周向中间来涂抹，所经过之尺任何东西都会被涂掉。在它把整个屏幕涂脏前，一定要把自己的“方块”组成的图给消除掉才可过关。



四、OPTIONS模式，即设定的模式，其中第二项ART GALLERY为图片欣赏模式，这里可以欣赏到每关过关后的完整画面。ART GALLERY意为“艺廊”，看看这些图片的风格，也确实够艺术的……



耀西的万有引力

ヨッシーの万有引力

GBA

◆Nintendo◆ACT◆12月9日◆日版

◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆价格未定

◆无对应周边



拥有全新玩法的《耀西万有引力》已经发售了。终于又可以操纵可爱的耀西去进行冒险了，下面就来看看我们的介绍吧。

另类的游戏方法



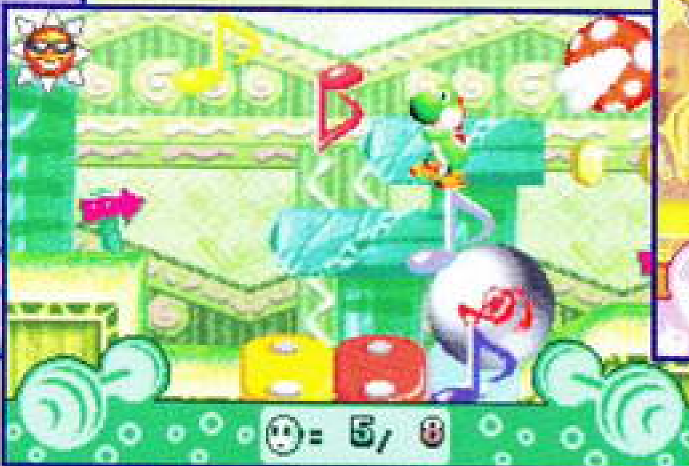
虽然本作和《瓦里奥制造 大回转》一样都利用了回转感应装置。但是本作和《瓦里奥》有很大的区别，它辨认的只是引力。所以你将GBA水平放置并转动是没有用的。而重力的感应并不是很厉害，只有左右转动差不多35度左右才有反应，所以耀西并不会因为你将GBA倒置而脱离地面。游戏中的操作十分简单，只有A键跳跃，B键伸舌头这两个左右。其他的就都需要十字键来配合转动GBA来改变游戏中的重力来实现了。改变重力后最基本的效果是可以在竖直的墙壁上行走，其他还有许多机关，只有活用各种机关才能顺利过关。

奇妙的图画世界

在耀西岛被变成图画世界后，各个场景依然存在。而有特色的就是不同的场景拥有不同的机关，他们会随着重力的改变而产生变化。之前的前线中已经为大家介绍了不少了。下面就为大家统一介绍一下。



▲跳入大炮后用重力控制方向后被发射出去，顺利到达想去的地方。



▼让铁球在音键上滚动，可踩上出现的音符来到上方。铁球也可压死敌人。



▲改变重力让铁球起摆，砸掉挡路的石块或消灭敌人。



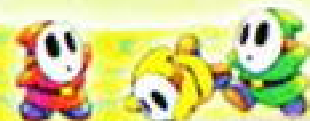
▲雪地经常会出现有鸿沟地形，要左右旋转改变重力使耀西从中滑出来。



▶改变重力后可让卷着的草毯伸展和收缩，伸展开后可成为落脚点。而收缩地毯可将敌人卷入。



◀产生重力来吸引浮台，使其能够移动到另一端。

种类繁多的任务

游戏中的每个关卡都会出现精灵来给予玩家任务。只有按照要求，在完成任务的情况下通过关卡才能够得到幸运硬币(要求都会在画面下方显示)。每个大关中的小关卡全部通过，且幸运硬币的数量达到指定的要求，才能进入下一个关卡。在上一辑已经为大家介绍过了，根据关卡中的任务完成程度，给予的硬币会有金币和银币这2种。



可爱精灵

在它的关卡中玩家要挽救被变成苹果的蛋，将关卡中的苹果吃下便可。按照要求解救出指定数量的蛋便完成任务，而要得到幸运金币得解救所有的蛋。



金钱精灵

顾名思义，要玩家去收集关卡中的金币。收集到指定数量的金币就可完成任务，要得到幸运金币就得收集比要求还要多的金币。



强壮精灵

要击倒敌人才能显示自己的强壮，所以要按照要求击倒指定数量的敌人。要注意的是很多敌人必须利用各种设施来消灭。要得到幸运金币，干掉的敌人要比指定数量多。



快速精灵

这个精灵最讨厌磨蹭的人，所以在每关开始会给予玩家一个时间上的限制。要操纵耀西在指定时间内通过此关卡便完成任务。消费时间非常少才能得到幸运金币。



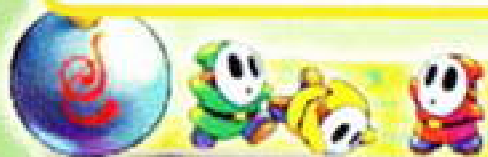
温柔的精灵

在她的关卡里要求玩家对敌人温柔，所以玩家过关后的杀敌数在规定以下才算完成任务。而要得到金币就不能伤害伤害一个敌人。



可怕精灵

此精灵不单独出现，在第六大关配合其他精灵一起出现。关卡会变成强制移动卷轴，快速通过的同时也要完成另一个精灵的任务哦。



蛋的收集



在可爱精灵关卡中收集的蛋在游戏中可以查看。蛋的收集跟隐藏小游戏的出现有关。在游戏中一共有１００个蛋，这里列一下所有蛋收集关卡可收集的数量。

关卡	数量
1–1	7
1–2	9
1–3	9
2–2	5

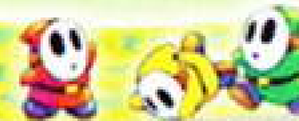
关卡	数量
2–5	8
3–7	9
4–6	10
5–10	10

关卡	数量
6–3	11
6–7	12
6–9	10



通关后的小游戏

在通关后标题画面的最后一个选项“ふれぜんと”便会开启。会有5个附加游戏供大家一起游戏。小游戏的出现方法为通关、收集全部的蛋(会出现3个小游戏)以及全关卡幸运金币达成。



BOSS战

游戏中会有两场和库巴的战斗，第一场是在第四大关之后。是精灵拿着纸做的库巴妨碍你过关，小心它的喷火便可。而第六大关过后的则是真正的战斗，要改变重力将炸弹送到库巴身上。炸下它多次后会进入岩浆，要快速改变重力将它晃入岩浆。








期待已久的《阴阳大战记 零式》终于推出！作为一款动漫改编的RPG作品，本作在不少方面确实能让人眼前一亮。剧情对话时，角色们的原画会充分显示在画面的屏幕中，展现巨大魄力。每个式神的形象都独树一帜，并不会出现换个颜色或者增加一点装饰品就变成另一个式神的情况。特别的战斗方式也摆脱了传统简单按键打倒敌人的单调情况。更让人感动的是战斗音乐十分动听，增加了战斗的投入度。但由于系统比较难上手，而且有些系统需要与原作动画联系上才能明白，因此在这里简单为大家介绍一下游戏的基本玩法和操作，如果对本作感兴趣的玩家千万不要错过。

阴阳大战记 零式 GBA
阴阳大战记 零式
◆Banda◆RPG◆12月9日发售◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆64M◆4800日元
◆对应GBA通信对战线

操作

按键	普通状态	战斗状态
方向键	移动角色/选择菜单	选择菜单/结印
B键	取消	技能加速
A键	确定	发动技能
L键	与虎源太对话	观看敌人状态/快速切换技能
R键	—	切换式神状态
START键	打开菜单	—

菜单解说

能



◀查看主人公律的能力，还可以看到现在拥有的道具。道具的作用一般是给某些特定的式神，让他们加入成为同伴。

记



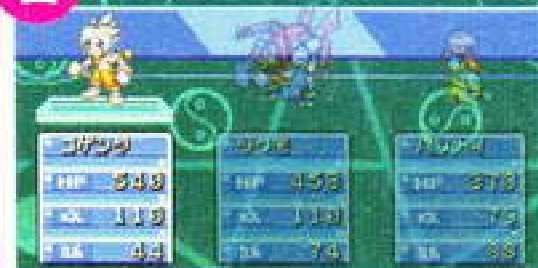
◀存档，一共有3个空位。值得注意的是，每次进入记录画面时，背景的式神都会发生变化，但一定是玩家现拥有的式神。

览



◀查看每个式神的能力。式神并没有等级，所以自身的能力并不会上升。但随着主人公律的等级上升，会增加一定量的数值。

替



◀玩家每次在战斗中只能同时让3名式神上场战斗，因此在地图上可以通过这里更换3名登场同伴和格子的顺序。

图

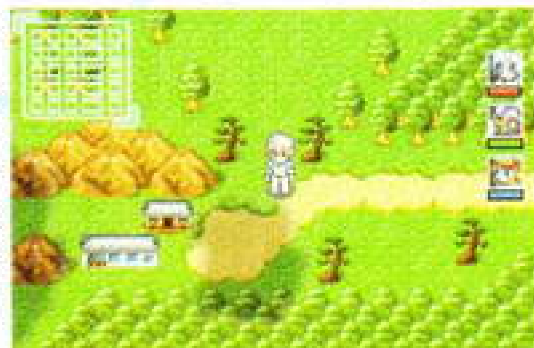


◀在这里玩家能够看到完整的详细地图。地图中拥有大量图案，可以让玩家清楚地看到自己的所在位置和建筑物的所在地。

操作技巧

地图行走

在地图中行走时与一般的RPG一样，采用了2D的地图方式表示，但本作的地图并非一个大板块，整个游戏的地图是由多个5×5个板块所组成的，每个板块都有一个十分大的空间，只要玩家自板块的边缘处继续往前走就可以到达下一个板块。这样做的好处就是让玩家更清楚自己的所在地，而且可以方便记下每个重要地点的所在板块，不需要每次都花大量时间去寻找。在地图中行走时，如果沿着道路(指公路)走的话是绝对不会遇敌的，如果玩家想练级的话应该走出道路在草地上游荡。在地图行走时，如果玩家紧按着B键行走的话，那么地图画面会变成斜面的3D画面(类似《FFVI》)，而且行走的速度还会加快，让玩家有新的体验。另外，式神的体力会在玩家走动时逐渐恢复。



▲这是普通的地图画面，一般玩家都比较熟悉。



▲这是紧按B键的地图画面，是不是很有感觉？

战斗操作

战斗菜单	
攻	使用技能攻击敌人
替	替换其他式神
览	查看登场式神状态
逃	逃跑
防	防御



基本攻击手段

游戏的战斗与一般RPG不同。玩家在选择了“攻”后，画面中央便会出现一个八卦阵，玩家需要输入相应的指令，让八卦阵中央的点按照正确的路线走(也就是原作动画中的结手印)，才能让式神做特殊的攻击。每个式神都有两种攻击、两种必杀技、一种超必杀技和一种超绝必杀技，输入的相应指令可以在菜单的“览”中看到各式神拥有特技的输入指令。在切换到八卦阵的画面时，也可以按下L键简单切换到各技能的指令。在玩家选择“攻”的指令后，左下方就会出现一个150%的数字，并且会高速地倒数，最后到100%时便会停下。这个其实是攻击威力的加算值，玩家结印的速度越快，加算的攻击力便会越高，因此应尽量减少使用L键选择技能的消极方法，多使用手动输入指令，才能更快更有效率地攻击敌人。

式点



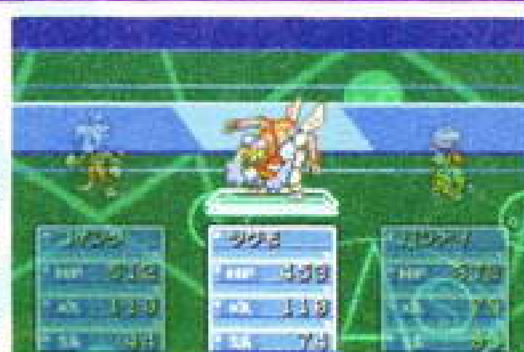
在式神HP的下方有一根由5格能量所组成的槽，这些方格称为“式点”。玩家在结印时，除“攻击1”外，所以技能都要消耗相应的式点，也就是每多一个步骤，式点就会多消耗一点。因此使用强力的技能会消耗大量的式点。而式点会在每回合后恢复一点，如果玩家选择防御的话更会恢复两点。

相性



每位式神都有相应的相性，比如白虎的虎源太是白银族，芽吹的坂内是青龙族。而每一个种族都有于自己相克的种族，这点玩家同样可以通过菜单中的“览”查看。在战斗中，如果玩家的式神克制对方种族的话，那么两者的HP之间便会出现“有利”字样，如果被克制的话，就会出现“不利”的字样。尽量不要让被克制的式神战斗，因为这样会处于十分恶劣的状态。

替换式神



在战斗能够替换的式神只有3名，因此玩家一定要在战斗前准备好合适的式神。式神之间可以随意替换，但会消耗一个回合，因此玩家在替换前要考虑到替换后被攻击的情况。另外，当一个式神的体力耗尽后，第2个式神便会自动补上。如果玩家战败的话，并不会进入GameOver画面，而是从进入战斗前的地方出现，但所有式神的体力为0。就算是剧情战斗，玩家也可以在恢复HP后继续挑战。

一些游戏心得

游戏的基本流程并不难，在与角色间的剧情对话中一般都可以得知下一个要去的地方。当总马(红头发的少年)在自己的家中出现后，便可以通过与他对话，得知下一个发生剧情地方，甚至还有详细的走法。在各地的水晶处可以恢复式神的HP，还可以随时存档，可以说本作的系统十分贴心。玩家在城镇中走动时，一定要留意街道上有没有特殊的物品，因为这些物品可以直接影响到以后某些式神的加入。多向路上的居民对话，可以得到不少关于道具位置的信息。另外，有些式神要战斗后也会有一定几率加入，因此玩家要多加尝试。有些式神会在打败地流的神斗士后给与玩家问题或者迷你游戏的考验，玩家如果不小心选择错误或者通过不了迷你游戏，只要走出该场景后再进入，便可以再与神斗士战斗，得到式神加入的机会。打倒一般敌人的经验值会按照玩家在战斗的活跃程度决定，时间和攻击的效率会对结果造成直接的影响。不过要说练级的好地方，当然就是地图西方的庙宇内。与里面的阴阳师对话后，他便会让玩家接受各种对战训练。通过这些训练不但可以取得大量的经验值，而且在通过一定次数的训练后还可以得到新的式神，有不少还是十分强的哦！因为游戏的整个版图都十分大，因此玩家也可以怀着冒险的心情慢慢挖掘新地点和新式神。如果喜欢RPG的玩家一定不能错过本作！



机动战士高达SEED DESTINY　GBA

机动战士高达SEED DESTINY　Bandai　FTG

◆机动战士ガンダムSEED DESTINY◆2004年11月25日◆日版

◆1～2人◆自带记忆功能◆64M◆4800日元

◆GBA专用联机对战线◆推荐玩家年龄：全年龄

文 马修



动画《机动战士高达SEED DESTINY》正在热播，游戏也及时地推出，虽然这样做本属正常，但在美版前作推出不到四个月后，便推出了这款与动画同名的日版新作，其速度着实让人吃惊。不过推出的快并不等于敷衍，实际上，这款游戏无论是画面上还是其他方面，比起前作都有了质的进步。

全面强化的新作

Bandai在距离前作发售不到半年时间更推出如此优秀的作品，不得不让人怀疑其制作前作时的态度，(汗)和本作比起来，美版前作只能测试版。首先是画面，本作明显要细腻许多；音乐也有进步，但还是不动听，没办法，音乐本身的问题；让人兴奋的是在机体发动超必杀时，角色还会喊出热血的台词呢，激动啊，想想在GBA上未圆的《机战》热血吼叫之梦……而系统上，更增加了连续技挑战模式等等，以下面会详细说明。



▲本作与前作的对比图，本作画面明显要漂亮很多。

一如前作的简易操作

新作虽然不少地方作了改进，但美版前作大受好评的简易出招系统依旧保留。本作的默认出招类型也是简易出招，大体上就是A为射击武器，B为近战攻击，L为特殊攻击，A、B、L配合方向键来实现更丰富的出招。R配合方向键则为快进快退和快速上升、急速下降，防御攻击瞬间按R，角色会使出防御紧急回避。按↓+L则发动SEED模式，再按↓+L便会使出超必杀，但每局只限使用一次。



模式简介

MAIN MODE：主线模式，即其他游戏的故事模式，在这里向各王牌机师、强力机体去挑战吧。



VS MODE：对战模式，格斗游戏的真正乐趣要和人对战才能体会到。

TRAINING MODE：练习模式，还不熟悉游戏的话，就来这里找找感觉吧。

SURVIVAL MODE：生存模式，连续挑战对手，每战胜一名对手后，体力和PS槽都有一定的回复。

CHALLENGE MODE：挑战模式，本作新增亮点之一，非常让人发烧的系统！

TIME TRIAL MODE：时间模式，这个模式下的评价更注重战斗的时间。

FREE BATTLE MODE：自由战斗模式，该模式下不仅可以选择己方角色，还能自己选择对手及地点。

OPTIONS：设定选项，如音乐、游戏时间的开启还是关闭等。

SHOP：从女孩服装到强力高达都有卖的超级变态商店模式，BOSS可不只是拉克丝哦。

挑战模式

该模式虽然名为“挑战”，但实际上应该算是官方连续技“教学考试”才对，进入后先有一个了连续技菜单，如果按照菜单使出了连续技，那么新的连续技便会出现。



▲连续技演示前，会有菜单来给出连续技的使出方法。

▲按照提示来接受考验吧。



▲通过后出现的SUCCESS鼓励字样！


▲继续挑战更高难度的连续技吧。

刚进入时间模式时或练习中按下START，会出现挑战模式下的菜单，其中第一项DEMO PLAY为连续技演示，如果对图表给出的一串字母看得糊涂，那就在这里看看实际演示吧，看后再结合图表就更加明晰了。

另外，有些角色的连续技为日文解说，意思如下：

3HITコンボを决めろ！：玩家自己创造一个连击数达到3以上连续技。也有更多的连击数要求，如15HIT、28HIT、39HIT等。

バーサク：发动SEED模式，发动瞬间会有短暂的暂停，对形成高连续技来说相当重要。

最大HIT数にチャレンヅしよう！后7HIT：一些机体的"连续技考试"最终要求，用之前通过的连续技来创造一个连续技来挑战你最大的连击数。

(3HIT)：需要打出连击数为3的连续技，也有(4HIT)、(18HIT)等。

ヅャンプから着地までに次の技を5回だせ！：未落地之前在敌人头上利用空中↓B这一技踩满5下，出现在炮战型扎古勇士和幻影扎古·焰的连续技中。

超级百货商店

游戏菜单中的SHOP选项就是购买商品的选项了，本作的商店模式实在是够强，不仅商品五花八门(从女孩子衣服到恐怖的天命高达)，连商店BOSS也是时常切换。大家常见的商店BOSS就是克拉丝小姐了，有时卡嘉丽MM也会出现，卡嘉丽和克拉丝卖的商品相同，算是换换欣赏口味吧，不过卡嘉丽出现几率比克拉丝低。还有一位商店BOSS便是激进组织蓝色波斯菊的总帅穆尔塔·阿兹拉艾尔了，不过他这次不是来捣乱，而是做大买卖的，他出现的概率比卡嘉丽更低。



下面就是商品的分类介绍，按照商品分类就可以轻松地找到自己想买的东西了：

机体2P颜色：这类商品前面有"2P"字样，后面跟的是机体名称，如2Pッグ—就是希古的2P红色涂装，价格为100点或200点，购买后选择机体画面中将光标停增加2P颜色的机体按L或R即可。需要注意的是，隐藏机体的2P颜色涂装要在拿到隐藏机体后才会出现。机体名称详见后面的对照表。


▲机师换成了卡嘉丽的攻击高达。

新舞台：新的战斗舞台，有月球基地、アルテミス、オーブ港、ユニウスセブ、清晨的北アフリカ沙漠地带和夜色下的オノゴロ岛，价格都是400点。

新模式：サウンドモード为开启OPTIONS中的SOUND选项，价格1000点。VERY HARDモード要在HARD模式下通关一次才会出现在商店中，购买后便可选择VERY HARD难度进行游戏了。

新机师：商店里还能买到新机师，可以买到卡嘉丽(カガリ·ユラ·アスハ)、穆·拉·佛亚达(ムウ·ラ·フラガ)和提亚哥·艾尔斯曼(ディアッカ·エルスマン)等，价格都是1200点。切换机师方法同切换2P机体涂装，而有些必杀和超必杀会因为机师的不同而有所差异。

隐藏机体：这大概是玩家最想收集齐的商品了吧，该类商品都以“MS”开头，如“MSブラストインパルス”即为商店所卖的炮战型脉动高达。其中穆尔塔的店里卖的5部高达都是非常强，但价格都是10000。

U.S版ガンダムSEED：买下前作《机动高达SEED：Battle Assault》，就在开机后选择玩前作了，价格10000点。



▲在游戏中买了美版前作后，开始就能选择前作了。



▲哈罗变成了……

让难度选择画面发生变化：这类商品包括ピンクバロ、ネイビーハロ、ギルバート・デュランダル、ネオ・ロアノーク和タリア・グラディス，这些商品会使选择游戏难度的画面发生变化。

拉克丝新造型：拉克丝不同服装表情。ラクス衣装A、ラクス衣装B等四种，价格从300至1500不等。

24架机体大对决！

本作的机体实际上是囊括了动画版《高达SEED》与《高达SEED DESTINY》两作的机体，总计24架。初期12架，随着游戏的进行，机体也会不断增加。有的机体用特定角色通关后会直接选用，但更多的需要到商店去买，还好，价格不算贵但也不便宜，多攒点钱吧。

下面是各个机体的名字对照及取得方法，同时方便大家在商店购买机体及机体涂装时参考：

游戏初始即可选用的机体

扎古幻影·焰/ブレイズザクファントム	战型扎古勇士/ガナーザクウォーリア	空战型脉动高达/フォースインパルスガンダム
深渊高达/アビスガンダム	盖亚高达/ガイアガンダム	混沌高达/カオスガンダム
攻击高达/ストライクガンダム	圣盾高达/イージスガンダム	暴风高达/バスターガンダム
决斗高达/デュエルガンダム	迅雷高达/ブリッツガンダム	希古/シグー

隐藏机体

炮战型脉动高达/ブラストインパルスガンダム	花1000点从拉克丝或卡嘉丽的商店买到。
剑装型脉动高达/ソードインパルスガンダム	花1000点从拉克丝或卡嘉丽的商店买到。
扎古幻影·斩/スラッシュザクファントム	花1000点从拉克丝或卡嘉丽的商店买到。
全装备型金色异端高达/アストレゴールドフレーム天ミナ	从穆尔塔的商店里花10000点买到或VERY HARD难度下不接续最终通关。
天命高达/プロビデンス ガンダム	从穆尔塔的商店里花10000点买到或难度下不续关通关。
救世主高达/セイバーガンダム	可以从穆尔塔的商店里花10000点买到；但如果买下克拉丝或卡嘉丽的商店里全部机体，该机体也会出现在克拉丝（卡嘉丽）的商店里，价格仅2500。
奇袭高达/レイダーガンダム	花500点从拉克丝的商店买到。
灾难高达/カラミティガンダム	花500点从拉克丝的商店买到。
禁断高达/フォビドゥンガンダム	花500点从拉克丝的商店买到。
正义高达/ジャスティスガンダム	从穆尔塔的商店里花10000点买到或在生存模式中打败100名对手。
自由高达/フリーダムガンダム	从穆尔塔的商店里花10000点买到或10分钟内打通时间模式。
红色异端高达/ガンダムアストレイレッドフレーム	主线模式NOMAL难度下不接关的情况下会在第5场战斗，打败他后便可使用。

特别感谢NW旅团的上海苹果玩友支持协助。

文 卡氏创作组 雨中行 编 马修



最可爱的人，都有一个共同的特点，那就是为需要帮助的人付出了无私的奉献。只要你用心去寻找，就会发现"最可爱的人"就在自己的身旁，在我们的游戏界里同样也有"最可爱的人"，他们就是本文的主角——

最可爱的人

正文开始之前，我想我还是先对本文的人物关系做个简单的解释吧，省得读者在看完这篇无组织、无纪律的文章之后，还没搞懂是在写什么。

玺：卡氏汉化组的破解员，以一周一次麦当劳为条件成功说服瑜加入汉化组。可以算是本文中最倒霉的角色。

瑜：卡氏汉化组的美工，加入条件不再重复。家中有一个恐怖的老妈，这次的故事可以算是她老妈所引起的。

英：玺的女朋友，脾气有点倔，不过是个明事理的人。

瑜的母亲：从母亲的角度来看，她是一个很好的母亲，但从瑜的角度，她是一个恶梦。

卡氏汉化组：一个笔者杜撰出来的汉化组织，读者们也不要去寻找是否存在这样的汉化组。这正如同文章最后那醒目的"注"一样：本文内容纯属虚构，如有雷同，纯属巧合。

OK，简单的介绍了一下人物关系，开始进行正文。最后，这篇《最可爱的人》，希望你能够喜欢，谢谢！



一



不知该用什么词来形容此刻玺的表情才好。

无奈、痛苦、失落、沮丧、气愤……总之，和高兴、愉快之类的词绝不会扯上半点关系。但是，读者们千万不要以为他是在《火焰之纹章》的竞技场里好不容易将某个角色练到满级、却被敌人闪了必杀而死；或者是玩《口袋妖怪 绿宝石》，用了N个的精灵球将天空之龙收服，却发现因为和天空之龙的持久战导致SP的电力还来不及记录就和他说BYE—BYE了。玺可从来没有这么倒霉过，而且，他现在的艳福足以让像笔者这样只有唱《单身情歌》份的单身男眼红上一阵呢——他正在和英拍拖。

又该用什么词来形容英呢？

兴高采烈、喜形于色、笑逐颜开……总之，和玺的垂头丧气形成了强烈的反差，而玺这小子也真是身在福中不知福，有个大美女陪着逛街，却在不断地回忆几分钟前那在他眼里的悲惨一幕：

"我想上街走走，陪我一起去好吗？"英前脚才踏进玺的宿舍，就提出了这个"无理"的要求。

"现在？不行，不行。你没看我正忙着吗？这个ROM我要在明早之前破解出来啊，今晚都没得睡了，哪还有时间去浪费生命啊。"玺没有想到英今晚会来找他，赶紧拒绝，但他心里也知道今晚恐怕是在劫难逃。

"难道这些事比我还重要吗？"玺很怕听英说这样的话的，这样的话用不了多久就会引申到"分手"二字上，谁乐意分手呢？而英偏偏就

又问了这句话。

“当然……哦，不，不，我不是这个意思。我指的是……嗯，那个，其实身为马路科长的你，哪条街不熟啊？再说了那些街道还不是和RPG中那些固定场景一样死板、一成不变，老重复同一件事多没劲啊。”玺在坚持，希望能改变英那顽固的想法。

“你小样，不要拐弯抹角地骂我！谁说一成不变了？街上新开了一家布绒玩具店，你知道我最喜欢这些布娃娃的！”英已经有点动怒了。



“新开？难道有剧情触发？嗯……布娃娃？那个，我下次送你一个真实比例的卡比兽的公仔吧，包你喜欢，这次就饶过我吧。真的没时间，要是不能按时成功破解，会被玩家骂的。”玺边说边想然后后悔，真实比例的卡比兽要多少钱啊，早知道就说波克比之类身材矮小的了。

“破解破解！被玩家骂又怎么样？这我不管，我问你，去还是不去？不去就分手！”最有威慑力的话最终还是从英的口中奔出了。

十秒钟的沉默。

玺什么也没说，乖乖地关掉电脑，挽着英的手，老老实实地和她下楼，在他走出楼梯口时，回望他那原本该是彻夜通明的灯光却早早地暗却，大有一种风萧萧兮易水寒的感觉。



二

另一个场景的瑜，就比玺幸运多了，至少她目前还没有男朋友，不用担心会有人用“分手”来威逼她做不愿做的事。现在，她就坐在电脑上，构思着组织交给她的任务——制作《口袋妖怪 绿宝石》的汉化LOGO。不过幸运归幸运，构思这东西还是挺痛苦的，有灵感的时候，下笔如有神；可没有灵感，就只有心烦意乱的份了。在毙了几个不满意的后，瑜像泄了气的皮球一样倚靠在电脑椅上，像看杀父仇人一样盯着屏幕上的那些被她涂得只剩下“美工：瑜”字样的LOGO。记得有人说过，倒霉的人喝凉水都塞牙缝，这话就被瑜给碰上了。

瑜没有男朋友，和玺相比算是一个优势，不过，瑜有一个唠叨的老妈在身旁，是对她的“事业”坚决反对的那种。这一点上，玺就聪明多了，硬是飞出了巢，耳根是清静了些，没想到却又跳入了另一个火坑。

门“吱呀”一声，被推开了。瑜的母亲循声走了进来，惊得瑜想马上关掉Photoshop（注：一种改图工具），可无奈对话框开得太多，一时手忙脚乱，不知如何是好，只有眼睁睁着看着老妈搬张椅子坐在自己身旁。

“知道现在几点了吗？”瑜的母亲一反常态，害得瑜在心里想老妈今天咋了，更加紧张起来。

“嗯，嗯……”瑜被母亲这样一问，有点困惑，以为又是一两点了，赶忙在偌大的房间里寻找闹钟起来，却忘了电脑的显视屏下就有时间——不到八点。

“让我看看你又在干什么了，这些图是什么啊？P什么？唉，你成天地做这些到底有什么用啊……”瑜的母亲大有恨女不成凤的感慨。



“妈，这个……那个……”瑜不知该怎么和母亲解释这个，慌得连“老”这个冠词都忘了给母亲用上了。

“听说你加入了一个什么组织对吧？不会是违法的吧？你就是在那组织里做这些？还是伟大高尚的志愿者……”瑜的母亲一连问了几个问题，个个都让瑜不知所措。

“……”瑜惊讶得只有张嘴巴的份了，那些瑜自认为做得很好的保密工作，怎么在老妈面前就这么得不堪一击？不知是谁报秘，或者是老妈又偷看了自己的日记？瑜只能在心里骂着。

“瑜啊，你也老大不小了，是该找个工作安定下来了，不要在这上面浪费青春啊……（以下省去说教语句N句）”瑜的母亲口沫横飞地教导着瑜，突然语锋一转，问道，“是玺叫你加入

那个什么组织的吧？”

“……”瑜现在越来越佩服老妈的侦察工作了，连这个都被她知道了。

“打个电话给他，告诉他明天我请他吃饭。”不容反对的语气。

“……”请吃饭？没这么等好事吧。瑜还是只能在心里想。

“愣着干嘛，你不打，我打！”更加严厉的口气。

“我打。”这是瑜今晚与母亲对话中最通顺的一句，但还是被吓出来的。



三

“你看，你看，这只抱抱熊可不可爱。”玺和英终于到了那间无条件占用玺宝贵破解时间的布绒玩具店，英抱着摆放在正中央的一只近1米的抱抱熊满脸幸福地问着玺。

“嗯，嗯……”玺的思绪正在想着要是让玩家知道正是因为这家玩具店害得他们所期待的汉化游戏推迟，他们会不会义愤填膺地将这家玩具店拆了这样的问题，被英突然打断思绪的一问，这种原本就不知该怎么回答的问题变得更加的困难起来。玺只好极不自然的在店里环视一周，希望能够发现一两只类似小强的生物，好让英趁早离开这个是非之地。突然，墙角的一堆金黄色的皮卡丘公仔跳入了他的眼眶，他像溺水者发现一块浮木一样奔了过去：“其实，我觉得皮卡丘更可爱。”

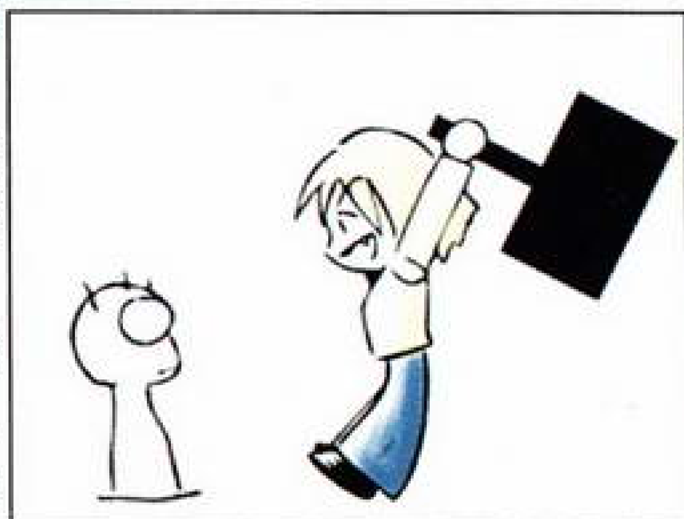
“皮卡丘吗？”英揪着皮卡丘的两只尖耳朵，盯着它看了下，然后将它放在自己脸旁，问道，“我和它哪个更可爱？”

“这、这个……”汗、巨汗、瀑布汗，玺怎么也不明白，为什么英喜欢问这种问题，这根本不具有可比性嘛。而且，皮卡丘在他心中的地位是谁也不能比拟的，可要是说实话的话，几分钟前的一幕就将重演。就在玺左右为难的时候，手机及时响了起来，让他不由得松了一口气。

“喂，哪位。”玺尽可能地保持着平静的语气。

“明天有空吗？”瑜的声音在玺的耳边响起，和平常有些不同的感觉。

“瑜啊，那个，可能我不能准时完成组织交给我的任务了，估计时间要推迟一些了。”玺的职业病了，一碰到瑜，话题就不自觉得扯到了汉化上了。不过，要是扯些别的，说不准……（男孩女孩间的问题，读者们自己猜啦）



“晕，先回答我明天有没有空啊！”瑜有点急了。

“明天？不是吧，明天要是再不破解出来，我可以考虑自己的生命安全了，我还没买保险呢。”玺有点为难。

“那就是说有时间喽？”瑜的推理和她母亲差不多霸道了。

“……”玺无语。

“是这样的，我老妈说明天有事找你，想请你吃顿饭，你来我家吧。”语破天惊，玺感到很意外，其实不只玺，就连瑜也不知她老妈葫芦里卖的是什么药呢。

“……”继续无语。

“就这样，挂了。”就是这样不容玺反对，真不愧是她母亲的女儿，一个模子里印出来的。

看着手机里传来挂机的“嘟嘟”声，玺丈二和尚摸不着头。

什么嘛？！玺现在是越来越搞不懂女孩了，真是女人心海底针。一个小时前的动员大会上，瑜还威胁自己要是不在明早前破解出来就给自己好看，可现在又……而且，她老妈找自己又有什么事？虽说和瑜很熟，可和她老妈也只是几面之交而已，难不成是要相亲？

“谁打的电话啊？聊得这么开心。”被电话冷落在一旁的英看玺放下手机，冷冷地问道。

“啊，没、没什么。”糟糕，玺现在才感到事态的严重性，竟把身边的母老虎给忘了。

“是瑜吧，她找你什么事？”女人的耳朵就是比男人好使，在这一点上，英是一个很好例子。

“嗯，没什么大事，只是她老妈想请我吃顿饭，对了，你一起去吧？”玺感到额头上有点冰凉的感觉。

“真的？就这样去别人家吃饭不太好吧，我们一起去买点礼物吧？”又是一反常态，看来玺要小心了。

“啊，啊……”对英突然的态度转变，玺有点不适应。不会是又有什么阴谋吧？玺在心里想道。不过，买点礼物也是应该的。

走出玩具店的大门，一阵寒风袭来，让玺下意识地把大

衣裹得更紧些。走在大街上，玺和英的气氛十分尴尬，玺不知该怎么做才能缓解这样的气氛，只好一言不发地跟在英的身后小心翼翼地走着。

“就是这里了，你自己进去买吧，我走了！”在一家灯火辉煌的店门口，英狠狠地丢下这句话，头也不回地走了。

“啊……”玺被突如其来的意外弄愣了，还没回过神来英早以消失在人流之中。“这是什么店啊？”

当“金六福珠宝店”六个大字跳入玺的眼帘的时候，玺吃惊得难以言喻。搞什么嘛，还真当我是去相亲的啊！玺在心里愤愤的想着。一块小石子不识实务地滚到了他的脚下，他将小石子踩在脚底来回的蹂躏，想习惯性地一脚将它踢飞，但将小石子搓到脚尖准备一脚踢起之时，突然想起身处闹市，要是不小心踢破了玻璃之类的，还不知自己能不能赔得起呢？



四

“打完电话了吗？他怎么说？”瑜的母亲看到瑜放下手机，笑盈盈地问道。

“我说您请他。”又是强烈的反差，瑜是满脸的无奈。

“瑜啊，别这副表情啦。我也是为你的前途着想……（以下继续省去N句的说教）”瑜的母亲越说越开心，差点就想拎开水瓶进来慢慢说了。

“知道了知道了，我知道老妈都是为我好的，我先去休息了。”看到母亲又准备进行长时间的说教，瑜赶紧想办法开溜为妙。

“嗯，休息可以，不过为了避免你和玺串通一气，我要先采取些措施。”瑜的母亲一脸的阴谋相。

“这……您多心了吧，怎么会呢？”瑜现在越来越觉得老妈的可怕，一直在后悔为什么要住在家里这样的愚蠢的问题了。

“你们鬼灵精怪的，什么馊主意没有？不行，我要预防一切可能发生的意外！”看来瑜的母亲这次是下定决心，不达目的不罢休了。

“至于吗？那您想怎么做？”瑜小心翼翼地问着。

“我要切断一切你与外界联系的可能。”瑜的母亲大声地宣布。

“……”无语。

“首先，就是那个，手机拿来。还有，那个，ADSL拔了，线头也放我那吧。嗯，今晚我就睡在客厅电话旁的沙发上……”瑜的母亲不顾瑜的表情，直接下达了最高指示。

此时瑜脸上表情，读者们可以参考本文开篇玺的表情，“您干脆买个手铐把我和您拷一起算了。”

“这不行，我不能妨碍你的人身自由。”看来瑜的母亲还有点法律意识。

这有什么区别了？瑜在心里想着：“那我下去散散步行吧？”

“回来！你就老老实实的呆在家里哪也别去！”又是坚决的语气。

“……”我就知道。瑜有气还是只有往心里去。





五

2004年1月，X省X市X街的X家麦当劳店中，玺和瑜面对面的坐着，玺开始他的说服工作。

“是不是刚发工资啊？怎么好好地想到请我吃麦当劳？”瑜先发问。

“工资嘛，是发了，不发怎么能上起这种地方，最多去路边小炒了。”

“发了工资不去孝敬你的GF，来找我，不怕她河东狮吼啊？”

“嗯……这个，先别提她。今天找你是有点事的。”

“我就知道……算了算了，拿人的手软，吃人的嘴短，找我什么事？”

“我记得你是学美术的对吧？”

“哇，和我认识这么久了还不知道我学什么的！”

“别发火啊，我只是想确认一下。SP还有玩吗？”

“当然，你不是想向我借SP吧？没商量，我

还要玩《口袋妖怪》呢。”

“汗，谁说要借了。那个，卡氏汉化组知道吗？”

“没听说过，我只知道CGP、熊组……”

“这也难怪，毕竟是刚成立的。现在我就在这个汉化组里负责破解，汉化组缺一个美工，有没有兴趣加入？”



“要我加入汉化组？”

“对啊，以你的能力一定没问题的。”

“一个月工资多少？”

“你想钱想疯了吧，汉化组都是无偿服务的。”

“开个玩笑啦，反正我现在闲着也是闲着。”

“你同意了？”

“可以是可以，不过……”

“不过什么？一切好商量。”

“这样吧，我们都这么熟了，也就不黑你太多了，省得你GF找我麻烦。嗯，你只要一周请我吃一次麦当劳，我就加入。”

“啊？一周一次，你也狠了点吧……”

“嘻嘻……”

六

玺两眼布满血丝，却面带笑容地盯着显视屏，像看一个新生儿一样看着成汉化组的第一个作品——《街霸ZERO 3》。

有了美工就是好。玺在心里想着，瑜加入倒是给我们解决了不少难题——除了那一周一次的麦当劳有点难以承受外，这个LOGO做得真漂亮，只是美中不足的是，似乎“美工：瑜”这三个字比其他的字都好看，特别是比起“破解：玺”这三个字——也许只是错觉吧。



玺忍不住又玩了一把，看着那些原本是日文的对话在自己的努力下成为了中文，心里灌了蜜一般的爽。几局玩下来，玺想还是先把汉化版推广出去吧，这样也不枉了大家的辛苦。没费多少的工夫，玺就把这个消息在网络上发布了。紧接着就忙着联系杂志社、电视台……把这事宣布搞得和外星人出现一样，惟恐天下不知，就差没兴奋得忘乎所以地向老妈报喜了。

对玩友、好友、陌生人、黑名单、站友、杂志社……管他认不认识，只要是能搭上话的，就扔过去一句话——您好，卡氏汉化组已成功完成《街霸ZERO 3》的汉化工作，请到XXX下载。要是玩游戏的人还好，苦就是苦了那些不知游戏为何物的人，被炸得莫名其妙。

在玺对那些知情不知情的一通乱炸之后，忽然想，似乎漏了一个重要的人没讲。于是低头苦思，希望能够找到些头绪。

“对了！”玺大叫一声，终于想起是谁了，但突然又觉得似乎不太对劲——还没告诉D版商呢。



吱呀，瑜推开了本市最大的游戏专卖店的门。

“是瑜啊，你上次说的《街霸ZERO 3》的中文版到了。”店里有些冷清，只有零零散散的几个顾客在走马观花。店老板看到瑜进来，赶忙把这个消息告诉了瑜。

“是吗，快点拿给我！”听说自己参与汉化的游戏终于有得卖了，瑜根本没有办法掩饰心中的高兴。

“叮。”瑜迫不及待地将卡插入了心爱的SP中，待“GAME BOY”字样消去之后，一张汉化组所专有的LOGO出现在了瑜的眼前，而瑜的目光就落在了汉化名单上的美工一栏，上面写着——美工：瑜。

瑜终于买到了有自己参与汉化的游戏，虽然只是个美工、虽然为了修改图片占用了大量的时间、虽然游戏还要自己出钱从JS那里买，虽然家人对她的这种行为感到不解……但不管怎么说，小时候的一个梦想也算是实现了一半。

“喂，喂，玺吗，我买到我们汉化的《街霸ZERO 3》了！”瑜忍住心中的喜悦，打个电话给玺报喜。不管怎么说，这里面，玺的功劳最大，要不是他推荐，自己还没那么容易进汉化组呢，自己居然还要他一周一次麦当劳，而他

居然还当真了。

“什么！又被D版商给黑了！”玺的语气不知是痛恨还是高兴。

“是啊，看淡点啦。不过他们这次并没有去掉我们的LOGO，还算有点良心吧。”瑜已被高兴冲昏了头脑，竟帮D版商说起了话。

“算了算了，我们又有什么办法呢？”玺的口气也软了下来。

“9494。”瑜附和道。

“等下，你怎么这么开心啊？”玺突然感到哪有点不对劲。

“嗯，这下我可以去和玩友们炫耀下啦！”瑜一高兴，把心里话全抖了出来。

“早知道就不叫你加入了……”玺差点被气死，不过其实玺自己也是这样，只是没察觉到而已。

“是吗？那我退出好了？”瑜笑嘻嘻地回敬玺。

“汗，我随便说说的。我们马上就要开始下个项目的工作了，准备好吧。”玺赶紧转移话题。

“好啊，先把这周的麦当劳补上再说。”瑜时刻不忘玺的条件。

“……”玺在心里想，我为什么要接她的电话。



八

2004年10月，同一家麦当劳，玺和瑜还是面对面的坐着，可这一次的对话，比几个月前的那一次要伤感得多。

“让英先回去没关系吗？”还是瑜先开口。

“没事，这么大的人，又不是‘良牙’，还怕她迷路吗？”

“我不是指这个啦。今天她居然会和你一起来，吓我一跳。咦，怎么眼圈是黑的啊？不会是昨晚受虐待了吧？”

“你还敢说，昨晚电话费都不知去了多少才把她‘请’到你家的！”

“靠，你以为我昨晚好受啊？我和坐监狱都没区别了，我老妈没去做狱警还真是浪费了人才。”

“算了，先不说这个了。你打算怎么办？”

“不知道，不过就算是工作还是做和美工相关的吧，除了这个我也不会做什么了。”

“其实你是一个很好的美工，我们所汉化的游戏，不仅LOGO漂亮，字体也很好看。”

“那当然，要不我不白辛苦了？”



“哪个汉化游戏的不辛苦？这里面的苦也许只有真正体验过才会知道吧？”

“是啊，比高三的学生还苦！不过，从JS手里买过自己参与汉化的游戏时，成就感特高。告诉你，有好几回我都想告诉JS，这游戏是我做的呢！”

“呵呵，不过好像汉化的游戏都要贵上五元左右吧？”

“这有什么，这是我们的价值体现啊。”

“价值体现？可惜都为他人做嫁衣了。”

“反正都是造福了玩家大众了，只不过是换个方式罢了。”

“对了，昨晚上论坛了吗？”

“昨晚？不可能的啦，我昨晚被切断一切与外界联系的可能。”

“你老妈至于吗？只不过说是退出汉化组而已，要这么兴师动众吗？再说了，加入还是退出，都是自愿的啊。”

“我老妈就这样，我也没办法。论坛上怎么了？”

“昨晚有个人发贴赞扬了我们。”

“这有什么奇怪的？不是常有的事吗？”

“不，这次的赞扬很形象，至少我这样认为。”

“哦？怎么说的？”

“说我们是‘最可爱的人’。”

“最可爱的人。”瑜手中的薯条轻轻地抖了一下，在心里默想着：最可爱的人？多么朴素、平常的词，但正如玺所说的那样，用这个词来形容汉化者是最适当不过的。无私奉献的汉化者就是中国玩家心目中的“最可爱的人”，他们将游戏的真正内涵完整地带给了中国的玩家，让他们不用饱受鸟语之苦。也许昨天自己还是“最可爱的人”，但今天，却没有办法像前辈们一样的坚持到底，因为个人的原因而打退堂鼓。惭愧……

“想什么呢？这个比喻不好吗？”

“啊……”玺将瑜从自责中拉回，瑜回答道，“不，不是不好，是太好了。对，你们都是‘最可爱的人’。”

“什么话呢，你也是啊！”

“不，我退出了。至少，我没有像你一样还

是一个汉化者。”

“别这么说，毕竟我有工作了，而你还是无业游民。玩家不是那么小气的，不会因为你退出了就说你不是‘最可爱的人’，他们会体谅你的。你所做过的《街霸ZERO 3》，玩家们都很喜欢呢。”

“其实……我也找到工作了。”

“是吗？不是你老妈帮你找的吧。”

“那倒不是，要是让她知道了一定不会让我干的，不过我要把生米煮成熟饭！”

“汗，不会是违法的吧？”

“你找死！对了，破解怎么样了？”

“破解？啊，从昨晚到现在我有空吗我？”

“我记得我说过今早之前要破解完吧？”

“……”

“这将是我在汉化组的最后一个任务了……”瑜说这话的时候，言语中有点哽咽。

“别说得这么伤感嘛，随时欢迎你回来啊。”

“也许、没……”瑜轻轻地擦拭了眼角旁的眼泪，说道，“走吧，到那家游戏店去看看。”

“好吧。”

九

玺和瑜推开了游戏专卖店的门。

由于是周日的缘故，游戏店比平常繁荣得多，几个玩家在选购着自己心仪的游戏，而店老板也在忙得不可开交。

“老板，没有《绿宝石》的中文版吗？”

“是新的《瓦里奥制造》耶！”

“怎么？《街霸ZERO 3》也有中文版了！”

……

玺和瑜默默地看着这些玩家们，突然，瑜拿起小神游的盒子，问道：“你怎么看？”

“很好啊，至少是行货嘛。只是，游戏少了点。”玺想了想，回答道。

“如果，我只是说如果，他们要取缔所有的汉化组呢？”瑜问这话的时候，声音很小。

“这个，如果真这样的话，他们有他们的理由吧。毕竟他们是官方，我们的存在，多少在一定程度上影响了他们的利益了。他们是我们中国游戏的一次尝试，不能就这样让他们失望，我想我们都会支持他们。说实话，我还更希望看到贴有官方标志的游戏大量出现呢，这样我们就不用这么累了。”玺倒是很支持，不过，中国的玩家，谁又能不支持自己的游戏事业呢？

瑜轻轻地将盒子放回原处，向玺说道：“走吧。”

季节已经入秋，大街上已经感到一阵的寒意，秋风吹过，寒意更加逼人。

“对了，你还没说你找的工作是什么呢？”玺问瑜。

“神游的美工……”瑜在回答的时候，回眸一笑，很美！





十

本文至此告一段落，我想说的只是：

所有的汉化者都是很辛苦的，他们不求回报，无私奉献地为我们汉化游戏，给我们带来游戏的真正内涵，让我们体验游戏的最终乐趣。也许他们所汉化游戏的内容并不是完美的；也许，他们所汉化的游戏并不是你所喜欢的；也许……有太多的也许摆在面前，正所谓众口难调，没有人可以做到十全十美——正所谓，人无完人。所有的汉化者都是很辛苦的，他们的辛苦我们无法体验，但我们却分享了他们的快乐，这样，我们还能说什么呢？汉化，并不是一件容易的事，需要专业的知识。或者我们在这方面帮不上忙，但像中国的球迷支持中国足球那样的执著、坚定、相信……我们还是做得到的。所有的汉化者们，你们是“最可爱的人”，我们都在支持着你们，直等到中国的游戏事业真正的可以被称为“事业”的那一天。



谨以此文献给所有奋战在汉化第一线的汉化者们，为你们祝福！

注：本文内容纯属虚构，如有雷同，纯属巧合。

文 邪魔天使



火焰之纹章 圣魔之光石 GBA
ファイアーエムブレム 聖魔の光石
◆Nintendo◆S·RPG◆2004年10月7日◆日版
◆1人 ◆自带记忆功能◆128M◆4800日元
◆无对应周边 推荐玩家年龄：全年龄

火焰之纹章 圣魔之光石

——剧情鉴赏（Another Story）

第9章 背后之刃



古拉德帝国军以强大的实力击溃了弗雷利亚的守卫队，并将弗雷利亚的圣石破坏，在经过了商榷之后，艾瑞柯和伊弗列姆决定兵分两路分别行动，伊弗列姆向西前往古拉德帝国，而艾瑞柯则向北前往罗斯顿圣教国前去请求援助，准备联合罗斯顿圣教国的力量一同对抗古拉德帝国。

“艾瑞柯，等一下！”

“塔娜，你怎么来了？”看到气喘吁吁跑来的好友，艾瑞柯不禁有些奇怪，“你不是留在王宫里的吗？”

“艾瑞柯你也真是的，一声不吭就走了。好不容易和伊弗列姆回来，现在又要开始危险的旅行了。我可是你的朋友，当然要跟着你了。”才缓过气塔娜就连珠炮似的打来，大肆数落艾瑞柯不够朋友。

“海登陛下知道这件事吗？”艾瑞柯知道她这个朋友的脾气，虽然外表看上去是个温柔娴静的大家闺秀，但其实不知道会做出什么惊天动地的事情来。

“嗯……我想他会反对，所以……反正我很担心你就是了。”果然不出所料，这个小公主就是偷跑出来的。

“你的心意我心领了，但海登陛下……”

“艾瑞柯，不用说了。伊弗列姆，你还有父亲、哥哥都在战斗，所以我也不能落后。”塔娜坚持自己的立场，而艾瑞柯见她这么执著也就不再反对，毕竟塔娜也是有实力的人，多一个人手就多一份力量。

基里斯港口是弗雷利亚重要的交通枢纽，从这里经过北海到达罗斯顿需要十天的旅程。这里也是贸易的枢纽，各国的商人也经常在这里进行商业交易，同时也是一个龙蛇混杂之地。为了掩饰身分，艾瑞柯化名为艾丽丝，身分是一名佣兵，出航的目的是接受罗斯顿的委托前往目的地。忽然，远处那头惹眼的黄绿色头发引起了艾瑞柯的注意——一名绿发少女正在货摊上采购着糕点，如果没记错的话，应该是上次碰上魔物时出现的那名少女。

“你是……”艾瑞柯看着渐渐走近的少女，一时没想起少女的名字。

“啊，是你啊。”少女看到艾瑞柯倒是显得很亲热。

“你是……我们碰上魔物时出现的那个女孩，叫……拉切尔是吧？”艾瑞柯终于想起了少女的名字。

“能够在这里相见，这一定是神的指引。”

“事实上我要去罗斯顿圣教国，在这里找船……”

“罗斯顿圣教国？”听到这几个字，少女的神情有些细微的变化，但瞬间就恢复了常态，“不过现在似乎没船出航啊。”

“哎？”艾瑞柯没想到得到的是这样一个消息。



“我刚好也要回罗斯顿，我认识这里的有势力的人，刚才我叫他们帮我准备一艘豪华客船，但他们告诉我现在不论客船还是商船都害怕出海，据说海上出现了巨大的幽灵船，有很多船都已经沉没了。”

“那就难办了，我必须去罗斯顿啊……”艾瑞柯这下不知道该如何是好了。

“不用担心，海路不行就走陆路。”拉切尔安慰道。

“陆路？听说要绕很大一圈啊。”



"那就当成是神对我们的考验吧。"拉切尔说得倒很轻松,"为了面对即将到来的巨大邪恶力量,现在先要练习脚力!这就是神对我们的考验。神啊,你忠实的仆人拉切尔一定可以克服困难的!走吧,多兹拉、雷那克!"

还没等艾瑞柯说一声再见,拉切尔那帮家伙就已经跑得老远了,不过艾瑞柯过了半天才忽然发现……

"塞思,那边是弗雷利亚的方向,和罗斯顿不是正好相反么……"

"殿下,你还是别管的好……"

正在艾瑞柯考虑如何从陆路去罗斯顿时,一名壮汉走了过来,无礼地问道:

"你就是鲁内斯的公主艾瑞柯?"

"哎?"艾瑞柯还没反应过来塞思就已经挡在了她的面前,一脸警觉地盯着眼前的这名壮汉。

"别把我想成是坏人,只要你死了,我就会有钱赚了。"壮汉说出这样的话像是理所当然一般,看来一场恶战在所难免。

交战之后艾瑞柯就觉得很不对劲,从进攻方式和排兵布阵上来看,似乎都不像是帝国的军队。

"塞思,这些人似乎不像是古拉德帝国的人。"战斗结束后艾瑞柯越想越不对劲。

"他们用的不是正规军的剑技,倒像是雇佣兵常用的那一类。"塞思不愧是久经沙场的人,很快就辨别出了这些人的身分,"他们应该还有人在附近,殿下您稍等一下。"

很快,塞思就抓到了一个同伙,那家伙已经吓得腿都软了,不停地求饶。

"雇你们来的是谁,说!"塞思厉声质问道。

"我们再不济也是佣兵,是不会说出委托人的秘密的。"想不到那个佣兵还很有骨气。

"哦?"塞思的眉毛扬了一下,"想不到你们还挺有尊严的,真是佩服啊,那好,既然这样,那我就让你死得有尊严一点吧。"

"等、等一下!我说!是卡尔齐诺!"塞思的话果然具有威胁性,这种平时温柔的人当他狠起来的时候,任何人看了都会害怕的,"是卡尔齐诺共和国的长老之一巴布洛派我们来的!"

"卡尔齐诺的巴布洛长老?"塞思不禁皱起了眉头,没想到是他们。

"怎么可能!卡尔齐诺和弗雷利亚不是同盟国吗?为什么他们要追杀我们!"一听到是卡尔齐诺,艾瑞柯也不敢相信自己的耳朵。

"不知道。也许他们认为与胜算很少的弗雷利亚相比,还是投靠古拉德比较好吧。虽然其他长老反对,但似乎都被巴布洛打压下去了。我知道的只有这些了,其他的真的不知道啊。"佣兵可怜兮兮地看着塞思,希望他能放自己一条生路。



"知道了,滚吧!"佣兵一听叫自己滚,如获大赦,立刻飞也似的逃走了。

"虽然我们疏忽了,但这是预想得到的结果。卡尔齐诺是一个新兴国家,还没什么根基,持权的又都是商人。而现在古拉德帝国的国力不断增强,对于只考虑利益的卡尔齐诺而言,他们背叛也不是一件稀奇的事。"

"希尼亚斯王子!"艾瑞柯忽然想到希尼亚斯现在可能已经身处险境,"希尼亚斯王子要去迦哈那一定会经过卡尔齐诺,如果卡尔齐诺已经叛变的话,那么他们就已经步入敌国境内了!"

事情果然如艾瑞柯预料的那样,很快就有弗雷利亚的传令兵来报告现在希尼亚斯已经困在了卡尔齐诺境内,事不宜迟,艾瑞柯决定马上出发营救希尼亚斯王子。



第10章 卡尔齐诺的内乱

卡尔齐诺已经背叛了弗雷利亚投靠了古拉德,准备穿过卡尔齐诺前往迦哈那的希尼亚斯王子现在已被卡尔齐诺军切断了进路和退路,陷入了绝望的境地,艾瑞柯接到线报后立即前往卡尔齐诺营救希尼亚斯王子。

古拉德敌国皇宫，皇帝比加尔德正在向三军将之一的格雷下达命令。

“古拉德帝国将军‘日长石’格雷，现在我命令你去讨伐扰乱邻国卡尔齐诺的贼军艾瑞柯。”

“艾瑞柯？是那个鲁内斯的公主吗？”格雷问道。



“艾瑞柯侵略了卡尔齐诺，还虐杀了基里斯的市民，现在他们向南边逃了。格雷，你赶快前去讨伐这些给卡尔齐诺人民带来灾难的叛贼吧！”

“属下明白，陛下。”虽然对比加尔德的话有些怀疑，但身为帝国的将军，对皇帝的命令是不能有任何置疑的。

“怎么了，大哥？陛下说什么了？”接见室外格雷的弟弟库加看到哥哥一脸严肃，就猜到不会是什么好消息。

“陛下命令我去讨伐鲁内斯的公主艾瑞柯。”格雷叹了口气，“库加，这次你留在帝都，我一个人去就行了。”

“既然哥哥你这么说我就呆在帝都……怎么了？你看上去跟平时不一样啊。我想大哥你是不会害怕那个已经灭亡了的鲁内斯的公主的吧？”看到哥哥那凝重的表情，库加关心地问道。

“呵，果然还是骗不了弟弟你。”格雷笑了一下，“如你所说，这次的任务我觉得不会那么轻松。”

“哥哥，你认识那个鲁内斯的公主？”库加不禁好奇地问道。

“是啊。在以前我们古拉德帝国还与鲁内斯王国交好的时候，我曾经见过艾瑞柯公主一面，虽然我们说话不多，但我感觉到她是一个善良的女孩，所以我怎么也不认为她会是一个奸恶之徒。”

“但是哥哥，这是陛下的命令……”

“是啊，库加，这是命令。我们不能怀疑陛下所说的话，我们是帝国的将领，只能遵守陛下的命令。”格雷又叹了一口气，“但如果那个艾瑞柯公主还和以前一样的话……”

“你什么时候开始那么天真了，格雷？如果你们三军将都这样的话那我们岂不是会很辛苦？这次是干掉女人的任务，如果你觉得不行我倒愿意代你去做。”



“威尔塔！你说什么！”对于悄无声息出现在身后的威尔塔格雷异常愤怒，这种偷听别人说话的行径，不像是一个帝国将军的行为。

“哎呀哎呀，你那是对同伴的态度么？”威尔塔耸了耸肩，一脸无所谓地说道，“我现在的身分也是帝国将军，跟你可是一样的哦。”

“哼，对于你那种对普通百姓暴虐的行为，早就该将你驱逐出军队了！你怎么还在古拉德晃悠？”格雷愤怒地说道。

“亲爱的陛下说需要我的力量。”威尔塔还是那么漫不经心地说道，“你们应该感谢陛下。提塞尔、塞蕾娜，还有你，现在的帝国三军将一点都不可靠，这个空缺还要我们来填补，你应该感谢我啊，格雷。”

“格雷，你如果再这么污辱我哥哥，别怪我对你不客气！”库加挡在兄长面前将长枪顶在威尔塔的喉头，只要威尔塔再有什么不敬，他就会毫不犹豫地刺下去。

“哦，库加？你这是什么意思？是在向我挑战么？想不到你还学会违背陛下的命令进行私斗了。”



“退下，库加，我们是帝国的将领，要听从陛下的命令！”格雷一把拉回了自己的兄弟，他知道如果真要打起来，以库加现在的水平还不是威尔塔的对手，而且私斗也是个不小的罪名，他可不想自己的兄弟为了这样的家伙受到处罚。不过当他转过头看着威尔塔时，神情立刻发生了变化，“但是威尔塔，我是不会原谅你所犯下的罪行的！”

“哼。”威尔塔冷哼一声，头也不回地扬长而去。

此时的卡尔齐诺境内，希尼亚斯王子与他的雇佣兵已经被包围在了一个小砦里，现在正

处于腹面受敌的状态。

"希尼亚斯王子，怎么，还能打么？"一名脸上有一道伤疤的魁梧男人略带调侃地问希尼亚斯。

"哼，当然，这点战斗算什么？"男人的话显然刺激到了王子那高傲的性格，"佣兵，我看你还是先逃算了。"



"什么！我可是杰斯特佣兵团的老大，丢下雇主不管先走，这是会被同伴耻笑的！"看来这个男人也是个容易激动的家伙，"对了，现在怎么办？"

"敌人还是包围着我们，估计现在还是杀不出去。我已经叫人去通知了，不过即使坐天马，到弗雷利亚也需要几天的时间，还是不要抱太大的希望。"希尼亚斯表情凝重地说道。

"看来想活下去那就要下决心了，还是……就这样放弃在这里等死？"杰斯特叹了一口气。

"放弃？怎么可能！我可是弗雷利亚的王子，在我的字典里可没有这么软弱的词汇！我可是背负着世界的命运来到这里的，即使要爬，我也要爬到迦哈那去！"

"呵呵，你这么说我就放心了。既然老大都这样，那我们还有活下去的希望。"杰斯特爽朗的笑起来。

"对了，队长、王子。"杰斯特身旁一名成熟美艳舞娘打扮的女性突然发话。

"怎么，特缇斯？"杰斯特问道。

"一个坏消息，还有一个更坏的消息。"特缇斯平静地说道。

"坏消息是什么？"杰斯特知道特缇斯的性格就是这样，即使天塌下来也面不改色。

"已经没有预备武器了，你们手上拿的就是最后的武器，用光了就完蛋。"

"真kuso，那么更坏的消息的是什么？"

"那帮家伙似乎已经开始行动了，这次好像跟之前的不一样，我觉得有什么大的动作。"

"……杰斯特，特缇斯。"吉尼亚斯沉默了一会，说道，"现在我们就解除合约，你们是投降还是逃跑随你们的便。"

"什么！"没想到吉尼亚斯沉思了这么久居然得出这么一个答案，杰斯特非常惊讶。



"那帮家伙的目标是我，如果你们放下武器出去应该不会死。接下来的战斗你们可能会碍手碍脚，反正你们都是些佣兵，说不定什么时候就会背叛我。"到这个时候，吉尼亚斯的臭贵族脾气还是一点不减。

"那王子你有什么打算？"杰斯特问道。

"我准备靠我自己的力量逃出去，从南边突破，然后躲到山里面去。"

"但是不会那么简单吧，应该有什么计划吧？"

"我不会告诉你们的，你们随时可能背叛我。你们还是马上给我消失，我一个人先走了。"

"你是不想连累我们，认为要死的只是自己，对吧？"杰斯特的声音虽然不大，但每个字都如同一颗重磅炸弹打在希尼亚斯心上。

"怎么可能，我还不想死呢。"希尼亚斯故意掩饰自己的心虚，但他的眼神已经出卖了他。毕竟，对一个诚实的贵族而言，他的谎话的确不太高明，"但我们必须坚信有人会来救我们，即使这个可能性很低。我是弗雷利亚的王子，和你们平民不一样，具有高贵身分之人就要有适合他的责任。"



但是很可惜，他的话丝毫没有动摇杰斯特和特缇斯，他们还是站在原地没有动。

"你们这是干嘛？怎么还不走？"希尼亚斯不耐烦地低吼道。

"哎，我从以前开始就对这种人最没办法……你既然这么说，那我就更不能扔下你逃了。"杰斯特耸了耸肩，故作无可奈何状，"我跟你一起干，会一直坚持到最后。"

"什么！你不听雇主的话了？"希尼亚斯没见过这么固执的家伙，叫起来。

"特缇斯，你还是投降吧，对尤恩和玛丽卡说一直以来多谢他们的照顾了。"杰斯特转身对特缇斯说道。

"你在胡说什么！我当然也要留下来，我可

不想只有你们男人这样出风头。既然已经解除了雇佣关系，那我就没必要听他的逃走了。”

“你们这样还算佣兵吗？佣兵不是不打这种没意义的仗么？”

“哈哈，那我们就算佣兵失格吧。”杰斯特爽朗地笑起来，“总之你先想想如何让我们都得救，你不是有名的谋士么？不会这么简单就被干掉吧？下命令吧，王子！”

“好。”希尼亚斯也笑起来，没想到会遇上这样的佣兵。

“对了，王子，如果有人来救我们会从哪个方向来？”特缇斯问道。

“北边，不过希望不大，从弗雷利亚来这里还有……”

“不知道是好消息还是坏消息，你们看北边的山道，好像有谁来了。”还是特缇斯眼尖，一眼就看到艾瑞柯一行的身影。

在艾瑞柯的帮助下，希尼亚斯三人终于化险为夷，卡尔齐诺的长老巴布洛眼见形势不妙立刻闪人了。而对于希尼亚斯而言身为鲁内斯的公主的艾瑞柯来亲自救他，他感到非常荣幸。就在两人正在寒暄的时候，一名老者走了上来。

“请问您是谁？”艾瑞柯问道，而希尼亚斯则挡在了她的前面。

“很抱歉，我是统治卡尔齐诺的长老之一，我叫克利姆特。”老者立刻作了自我介绍。

“卡尔齐诺的长老！”

“那么你也是来要我的命么？”一听到是卡尔齐诺的长老，艾瑞柯和希尼亚斯都开始警觉起来。

“请不要误会，我不会与你们敌对的，我跟你们一样，巴布洛也想要我的命。”老者连忙解释道。

“那这到底是怎么一回事？”艾瑞柯问道。



“真是有些难以启齿……其实现在卡尔齐诺分成了两派。你们应该知道卡尔齐诺没有国王，是靠我们长老一起共同商议国家大事，现在这种共同商议的形式已经破裂，国家已经陷入了内部纷争的泥沼局面。”

“内部纷争？那也就是说并不是卡尔齐诺自己想背叛弗雷利亚的了？”

“是的。我们稳健派很重视与弗雷利亚的同盟关系，希望还跟以前一样保持友好关系，但以巴布洛为首的一部分长老却背叛了弗雷利亚投靠了古拉德。当他知道用金钱是打动不了我们的时候，就开始对我们进行暗杀，所以对于我们这些没有守卫的人而言就不得不躲到了地下，如果你们没来的话，说不定我的老命也已经……”



“难怪，我到这里之前就打听到敌军正在这一带找什么东西，原来是在找你。”希尼亚斯恍然大悟。

“巴布洛现在已经掌握了议会，我们也只好躲起来，但是并不是所有长老都投靠了古拉德，我希望贵国能够明白这件事。”克利姆特继续解释道。

“我明白了。”

“我现在就前往弗雷利亚向陛下报告，你们也最好回去，因为巴布洛已经花了大价钱雇用了很多佣兵，他们很快就会来了。”

虽说克利姆特建议大家回弗雷利亚，但希尼亚斯王子还是执意要前往迦哈那，不过大家对将有可能面对大量的佣兵有些担忧。这时，特缇斯的弟弟尤恩告诉大家他知道一条前往迦哈那的山道。原来这附近的山顶有一个叫泊卡拉之里的地方，那里正是尤恩与老师——著名贤者塞勒夫所居住的地方。现在也只有这一条路可走，大家决定从山道前往泊卡拉。

第11章　蔓延的黑暗

泊卡拉山脉，那里布满了像剑一样的红色岩石的悬崖峭壁，就在这常人无法接近的秘境里，有着一个神秘之里。为了避免与卡尔齐诺发生冲突前往迦哈那，艾瑞柯一行决定挑战这险峻的群山。

在尤恩的带领下，众人来到了一个年代已经很古老的山砦。不过希尼亚斯很快就听到了异样的声音，果然，这里已经被魔物所占据，看来要前往泊卡拉，就要先击败这些讨厌的家伙了。不过在山砦中，艾瑞柯又见到了那一头熟悉的黄绿色头发……

“拉切尔！”

“啊，真是巧遇。”一看到艾瑞柯，拉切尔热情地向她打招呼，丝毫无视身边的魔物。

“这里太危险了，你还是赶快到安全的地方去。”艾瑞柯担心地说道。

“不用担心，我不是说过吗，我正在进行击退魔物之旅，我会让你们见识见识我华丽的英姿的！”这小妮子还是那么热血。

“好，那我们就共同战斗吧！”见拗不过拉切尔，艾瑞柯决定与她并肩作战。

魔物的数量虽然很多，但大都不强，很快艾瑞柯就结束了战斗。

“拉切尔，真是感谢你。”艾瑞柯对拉切尔说道。

“没什么，铲除邪恶的魔物正是神赐予我的使命。啊，对了，我还不知道你叫什么名字呢……”拉切尔忽然才想到这个严重的问题。

“啊，是啊。”艾瑞柯这才想起来自己也忘了作自我介绍，“不知怎么的，我就觉得和你很熟悉一样。我叫艾瑞柯。”



“艾瑞柯……”拉切尔飞快地在自己的脑子里搜索，她似乎对这个名字有些印象，“啊，你是鲁内斯王国的公主！见到你真是三生有幸。对了，看上去你也迷路了，这片大陆的地形真是有些烦。”

“那、那个，我们没有迷路。”艾瑞柯干笑了几声。

“对了，如果可以的话，能不能让我跟你们一起走？”

“一起走？”对于拉切尔忽然提出来的请求，艾瑞柯一时还没反应过来，“那个……我们的旅途很危险，我不想把你也牵扯进来。”

“没关系，这一定是谁给我的指引，让我来帮助你。啊，拉切尔明白了，我一定不辱使命的！”拉切尔又陶醉在了自我幻想中，看到她这样子，艾瑞柯也只好答应。

尤恩将众人带到了师父塞勒夫的住所，在这里见到了传说中的大贤者，艾瑞柯一眼就认出了塞勒夫是那个曾经向自己打听过一个蓝发女孩的那个人。从塞勒夫的住所前往泊卡拉还需要一段路程，而希尼亚斯的手下也都疲倦，所以众人决定在这里先休息一下，等明天再前往泊卡拉，而塞勒夫也答应一同前往，有了这名大贤者的帮助，事情显然就好办了许多。



第二天清晨，众人准备出发，但在艾瑞柯的面前出现了一名不速之客……

“鲁内斯公主艾瑞柯！”一个浑厚的男人声音在艾瑞柯身后响起。

“你是……古拉德帝国的格雷将军！以前我们还在帝都见过一面呢。”从格雷的坐骑艾瑞柯就认出了来人的身分，“那时你对我还很亲切呢，但是没想到现在却以这样的方式重逢……”

“啊，说实话，我也不想以这样的方式重逢。”格雷苦笑了一下，“艾瑞柯，我是奉陛下之命来这里的，前来讨伐虐杀同盟国卡尔齐诺市民的叛党艾瑞柯。”

“这是怎么回事？”忽然听到自己有这么一个罪名，艾瑞柯简直不敢相信自己的耳朵。

“你有什么要解释的我洗耳恭听。”格雷不愧是一个品格高尚的将军，他给了艾瑞柯一个解释的机会，“虽说你的祖国鲁内斯因为我们古拉德帝国而沦陷，但我不认为像你这样的少女会如此堕落，但事实上你的确派兵侵略了卡尔齐诺，听说你在贸易港口基里斯杀害了丝毫没有战斗力的卡尔齐诺市民。”



“这根本不可能！”

“真无聊，我还以为是什么呢。”希尼亚斯挡在艾瑞柯的面前，“没想到传说中的帝国三骑居然是如此愚蠢的人。”

“你这是什么意思？”

“卡尔齐诺背叛了我们弗雷利亚，还派佣兵袭击我，说艾瑞柯是叛党？有没有搞错！这一切不都是你们古拉德帝国搞得鬼么！”希尼亚斯丝毫不示弱，给予了强烈的回应。

“你说什么？”

“哦？看来你是真的不知道了，没想到帝国

三骑居然不知道皇帝真正的意图。"希尼亚斯的"恶口"果然是出了名的狠，丝毫不给对手留余地。

"不要说了，希尼亚斯王子，你再这么挑衅……"艾瑞柯连忙轻声提醒自己的好友不要再说了，她知道再说下去指不定希尼亚斯会说出什么更惊世骇俗的话来。

"格雷大人，这就是我们所知道的事实。"艾瑞柯连忙让格雷将注意力集中到自己身上，"我并不希望跟你打，但如果你执意要打的话，那我也奉陪到底。"

"原来如此。"格雷忽然笑了起来，"如你所说，我确实不知道陛下的真正想法是什么，我，还有提塞尔大人对这次的战争都持疑问的态度。但如果你说的话是真的话，那么陛下为什么要向我们说谎呢？我要去问一下。"

"你……相信我？"艾瑞柯小心翼翼地问道。

"以前，我所见到的艾瑞柯公主是一个善良的人，即使国家被灭，即使遇到再多的苦难……而现在的你我看还是和以前一样。这次我暂且不和你打，等我确认了事实之后再来履行一个古拉德帝国将军的职责，但是，如果你的话是虚假的话，那你可要有所觉悟了。"

"好，一言为定。"与格雷定下约定之后，艾瑞柯立即前往泊卡拉。

格雷正要离开的时候，忽然一条飞龙飞了过来，而上面坐着的，是他最不想见到的人。

"哟，格雷，你要去哪啊？"威尔塔阴阳怪气地问道。

"威尔塔……"一看到他格雷就有一种恶心的感觉。

"哎呀哎呀，你这是干嘛？对了，刚才走的那些人不是艾瑞柯那帮人吗？如果我说出这件事，你还会有什么立场吗？"威尔塔话中带刺，一点也没把格雷放在眼里。



"随便你。我要回帝都，我要向陛下问清情况，让开！"

"稍等，不要那么急。"威尔塔伸手拦住了格雷，"反正你会在这里死。"

"你那是什么意思？"格雷下意识地举起了手中的剑。

"哼哼，过去的帝国三骑是提塞尔、你还有我，但我却被剥夺了三骑的位置流放了。"威尔塔恨恨地说道。



"那是因为你虐杀丝毫没有战意的市民，陛下的决策是英明的。"

"哼哼哼，从此我就被这个屈辱所煎熬，发誓要报仇，这种憎恨简直要让我发疯了。当然，现在已经有所收敛了……"

"……"看着威尔塔那疯狂的表情，格雷没有说一句话。

"格雷，帝国三骑的龙骑士啊，告诉你，我需要的是战斗，不是和平！所以，你去死吧！"威尔塔说着就举枪刺向格雷，招式凌厉，每一下都是冲着要害去的。

"威尔塔，你来真的！"格雷发现威尔塔并不是在开玩笑。



"呵呵，帝国将领之间的对决，你难道没有热血沸腾吗？让我高兴一下吧，格雷，哇哈哈哈哈！"威尔塔简直就是疯了，他疯狂地进攻着，当他的枪穿过格雷的身体时他还狂笑不已，完全沉浸在了死亡与血的欢愉里。

"呵呵，快乐的时间现在才开始，战斗还没结束呢。"威尔塔舔了一下枪上的血，阴森森地说道，"去，那帮杂鱼就交给你们了！"

在向手下下达了命令之后威尔塔将格雷的尸体放上飞龙扬长而去。

第12章 静寂之村

前往山顶的路要比想象中的难多了，就连塞思也觉得有些吃不消，只见塞勒夫一人在前方健步如飞。

"你们真的住在这种地方？真不敢想像这种只有岩石的地方能住人。"艾瑞柯实在不敢相信有人会住在这么高的山上，而且四周全是陡峭的悬崖峭壁。



“我们是和龙人住在一起的。”塞勒夫说道。

“龙人族！”听到龙人这几个字，艾瑞柯不禁吃了一惊，不过也没时间让她吃惊了，就在他们说话的时候，魔物们已经围了上来。

“塞勒夫先生，这里怎么会有魔物出现？”艾瑞柯好奇地问道。

“这些魔物不是这里的，是‘暗之树海’里的。”塞勒夫解释道，“他们已经很久没流窜到我们的隐之里来了。看来都被老婆子说中了，凶兆已经逐渐成形了。”

从现在的情况来看，到泊卡拉要费一番功夫了，途中塞勒夫在一间小房子中找到了尤恩，这小子硬是死缠烂打要跟着塞勒夫，害得塞勒夫在对付魔物的同时还要来照顾他，不过好在这小家伙争气，还没出什么纰漏。

在众人的努力下很快就冲破了魔物的包围，一进泊卡拉一个老婆婆就面带焦急地跑了过来。

“塞勒夫，龙人大人没事吧？”老婆婆心急地问道。

“抱歉，老婆子，我找了很多地方都没有消息。”

“是吗……”老婆婆的脸上露出了失望的表情，忽然他注意到塞勒夫身边的艾瑞柯一行，“这些人是谁？”

“我叫希尼亚斯，是弗雷利亚的王子。”希尼亚斯赶紧上前作了自我介绍，“我们正在旅行，请让我们通过这里。”

“嗯……”老婆婆一听就露出了不耐烦的神情，似乎对艾瑞柯的到来很不高兴，“我们村的人都不问世事，我们敬重的就只有龙人大人。既然到这里来了，不管是王子还是奴隶，都是一样的。你明白吗？”



“明白。”希尼亚斯不愧是一国的王子，这个时候就能体现出他的水准。

“嗯，那好，现在你们就是客人了。”老婆婆点了点头，在众人身上扫了一眼，“看来你们中有人受伤了，我们也没什么好东西，已经准备了床和食物，你们最好休息一下。”

希尼亚斯本来想拒绝，但老婆婆已经看出艾瑞柯不适应高山的状况，似乎要累倒了，于是执意让他们留了下来。在稍作休息之后，艾瑞柯也有了精神，她也想问老婆婆几个问题。

“老婆婆，我想请教一下刚才你所说的龙人大人的事情。”

“哦，好好，看你这么年轻就懂这么多，好，我告诉你。”老婆婆看艾瑞柯对龙人这么关心，也很高兴，于是她告诉了艾瑞柯一些关于龙人的事情，“龙人大人是守护人类的值得尊敬的存在，在古代，当魔王出现时……”

“魔王？是‘圣石’的传说吗？”一听到“魔王”，艾瑞柯不禁惊呼了一声，“靠五颗‘圣石’的力量将魔王封印，并给予魔王最后一击的不是古拉德……”

“错，错，错。”老婆婆摇了摇头，“人类这么快就忘记了龙人大人的恩惠，将那些功劳都据为己有。大错特错了！正因为他们借助了龙人大人的力量，才能封印魔王！”

“龙人大人将魔王……”艾瑞柯还是第一次听到这样的事情，很是惊讶。



“虽然人类忘记了龙人大人的恩德，但龙人大人还在暗之树海监视着魔王的残骸，并防止魔物到人间去祸害人类，我们人类不受魔物的袭击全靠了龙人大人。”

“是、是吗……那真是失礼了。”艾瑞柯不好意思地说道。

“嗯，你什么都不知道，只要你明白这件事就可以了。”

“但是老婆婆，我们到这里来的时候遭遇到魔物了啊，而且我们居住的地方也出现了魔物。”艾瑞柯觉得如果龙人能阻止魔物潜入人间，那出现魔物就说不通了。

“嗯……那是因为南边出现的凶兆。”老婆婆不禁皱起了眉头，“那股将天空染黑的不祥之气……为了确认这件事，龙人大人离开了树海向南边去了。我们隐之里的人都是守护龙人大人的人，我孙子塞勒夫本来是和龙人大人一起

旅行的，但龙人大人卷入了战争，现在行踪不明。唉，现在我是饭也吃不下，觉也睡不好。”

“南边来的不祥之气……”艾瑞柯记得好像在哪里听过某人讲过类似的话，“说起来梅尔也说过这样的话，难道所谓的龙人大人就是玛姆库特吗？”

“玛姆库特？怎么能用这样的词汇来形容伟大的龙人大人呢！”老婆婆听到艾瑞柯这么叫龙人，很是生气，但她忽然察觉到刚才艾瑞柯提到了梅尔，“对了，你既然认识梅尔小姐快点告诉我她的情况。不错，梅尔就是我们的龙人大人。姑娘，你见到龙人大人了？”



“是的，梅尔现在和我哥哥在一起。”

“什么！”老婆婆一听非同小可，急忙问道，“你哥哥现在在哪？”

“嗯……我哥哥现在正和古拉德交战，梅尔跟他在一起……”

“塞勒夫，这可是大事件！”老婆婆一听梅尔处于战火之中很是紧张，“你现在赶快去古拉德帮龙人大人！”

“那怎么去呢？”拉切尔在一旁发话了，“从这里去古拉德的话，经过迦哈那是最近的路，你一个人去不如跟我一起去。”

塞勒夫一听也有道理，于是决定与艾瑞柯一行结伴而行，这样大家路上也互相有个照应。

第13章　哈密尔溪谷

白沙飞扬的迦哈那，国土面积大部分被沙漠所覆盖，作为一个佣兵国家而广为人知。统治国家的是继承亡夫遗志的“白沙女王”伊修美娅，她的儿子在很小的时候就离家出走，至今行踪不明。当艾瑞柯穿过泊卡拉到达迦哈那境内的时候，迦哈那已经与古拉德帝国处于交战状态。



古拉德城，威尔塔给库加带来了一个坏消息。

“哥哥他……死了？不可能！怎么可能！”库加根本就不相信身为帝国三骑的哥哥会如此轻易就死去，他以怀疑的眼光看着眼前这个散发着诡异气息的男人。

“很遗憾，这是千真万确的，我把他的遗体带回来了，看，就放在那里。”

“啊……哥哥！”库加掀开白布，出现在他眼前的是哥哥那张惨白的脸。

“啧啧啧，死得真惨。”威尔塔故作同情状，“这样的话葬礼都有些费劲呢。库加，现在还不是感叹的时候，听说陛下将你哥哥的位置给了你，你现在是帝国新的‘日长石’了。”

“是谁……是谁……这是谁干的！”库加才不管什么月不月长石，他现在最想做的就是找出凶手将他碎尸万段。

“格雷奉陛下的命前去讨伐艾瑞柯一行，我追上去的时候已经决出胜负了，我看到艾瑞柯用枪刺穿了格雷的身体，然后就逃走了。”

“艾瑞柯？现在人在哪儿？”

“嗯？你问这个干嘛？陛下还没下令……”

“回答我！”现在库加可管不了这么多，他急于去报仇。

“在卡尔齐诺东部的山里，那里森林很深，稍微不注意就有可能找不到……”还没等威尔塔把话说完，库加就骑着飞龙冲了出去，只留下威尔塔在那儿阴险地笑着。

“艾瑞柯哟，你会被那个小子干掉吗？你是我的女人，如果你没那么强的话，我可就难办了……哇哈哈哈！”

与此同时，弗雷利亚的传令兵已经找到了希尼亚斯，并给他带了最新的情报。现在弗雷利亚已经向卡尔齐诺进军，正与叛徒巴布洛所率领的佣兵处于激战中，而卡尔齐诺的克利姆特长老也协助弗雷利亚军进行战斗。现在的战况是弗雷利亚军节节胜利，而巴布洛向南边的迦哈那方向撤退准备与古拉德军合流。伊弗列姆一方已经打下了古拉德的利格巴尔多要塞，现在正向古拉德帝国的首都前进。听到这些消息后，艾瑞柯决定突破前方的古拉





德军支援迦哈那。

“要走了吗，艾瑞柯？”拉切尔看到艾瑞柯在整备行装问道。

“嗯，不过你还是留在后方吧。”

“不，我跟你一起去。面对邪恶毅然前进，这才是正义的味方所为，况且古拉德的目标可能是迦哈那的‘圣石’，我们不能让他们把圣石破坏掉！”

“拉切尔，你怎么知道圣石的事的？”对于拉切尔的无所不知，艾瑞柯越来越怀疑她的身分。

“哎？啊……那只是风的流言罢了。”拉切尔连忙打着哈哈想蒙混过关。

“风的流言？”艾瑞柯从来没听说过这种东西。

“据另一个风的流言所说，罗斯顿的圣骑士团正向这边进发，我们要在援军来之前撑下去。走吧，艾瑞柯！”

“等、等一下！拉切尔，你到底是……”看着拉切尔离去的背影，艾瑞柯心中的疑团更大了。

情况比想象中的还要糟一些，前方是古拉德的军队，后方巴布洛率领佣兵团也赶到，形成了前后夹击的局面。而与此同时，库加也出现在了战场上……



“你就是艾瑞柯！”骑在飞龙上的库加高高在上质问站在地上的艾瑞柯。

“你是……”对于突然被人叫到名字，而且还是在空中，艾瑞柯也觉得很奇怪。

“我叫库加，是被你杀死的帝国将军格雷的弟弟！”

“哎？”一听是格雷的弟弟，艾瑞柯更觉得惊讶了。

“我是因为私怨而来的！你杀了我哥哥，但是是在战场上，我不会恨你，但这个仇我一定要报！”库加不愧是格雷的弟弟，做事也很有骑士风范。

“等一下？这是怎么回事？格雷……他死了吗？”听到格雷的死讯艾瑞柯也大吃一惊。

“不用装蒜了！现在你再怎么解释，只会让我觉得恶心。”

“不对！你一定弄错了！”艾瑞柯反驳道，“我和他根本就没有交手，他对我说他要回古拉德再次确认比加尔德皇帝的真正想法。”

“哥哥……别开玩笑了，你有什么证据！”库加完全不相信艾瑞柯所说的话。



“证据我没有，但是他对我说‘以前他所见到的我是个心地善良的人，而现在也没有丧失自我。’”

“那的确是哥哥所说的……”一听艾瑞柯这么说，库加的心有些动摇了。

“那么，是谁杀了我哥哥！”忽然库加想到了一个人，“威尔塔……”

“请问你还好吧？”看到库加的脸色一变，艾瑞柯关心地问道。

“鲁内斯公主艾瑞柯，从现在开始我将成为你的同伴。你们的目的是什么我丝毫没兴趣，但我要亲手为我哥哥报仇！只要能干掉那个家伙，即使让我背叛古拉德都可以。”

“哎？”艾瑞柯还没搞清楚到底是什么事情，库加就成为了同伴，不过这样也好，总比多一个敌人强。

有了库加的协助，空中部队的力量就加强了，何况巴布洛雇佣的也是些乌合之众，很快他就和他的那些金钱见了地狱。而就在此时，罗斯顿的圣骑士团也到了。

“罗斯顿圣骑士团！跟拉切尔说的一样，派援军到迦哈那了！”对于拉切尔那惊人的“预言”能力，艾瑞柯不禁佩服万分。

“不是叫他们早点来吗？算了，大势已定。”似乎拉切尔对于圣骑士团到来的时间还有点不满意。

“公主殿下，罗斯顿圣骑士团第二军前来报道！”一名骑士跑到拉切尔面前单膝跪下向她报告道。

“免礼。”这时的拉切尔忽然变得非常具有贵族气质，真的就像一名公主一样行为得体，跟

她平时冒冒失失的样子完全不符。

“公主？拉切尔，你……”艾瑞柯张大了嘴巴，完全不相信眼前这名少女是罗斯顿圣教国的公主。



“没什么，你不用在意……”拉切尔还想掩饰，但现在的局势已经不可能再隐瞒身分了，“没办法……艾瑞柯，果然被你看穿了。不错，流浪的美少女不过是个掩饰，其实我的真正身分是罗斯顿圣教国的神圣公主拉切尔！我代替神，在暗中铲除邪恶！”

“是，是这样啊……但为什么这么……”看到拉切尔完全沉浸在自己的热血宣言中，艾瑞柯已经狂汗了。

“那个……事实公主殿下对宫廷中吟游诗人们所说的传说非常狂热……”

“我明白了……”艾瑞柯现在终于明白拉切尔为什么这样了，她此时忽然觉得有时传说真是可怕的东西……

正在此时，塞思前来报告，迦哈那王宫受到古拉德帝国的攻击已经陷落，王宫内已被古拉德军占领，而伊修美娅女王生死不明，而率领古拉德军的似乎是里昂皇子……



“里昂！”听到这个名字，艾瑞柯简直不敢相信自己的耳朵，那个温柔的王子会率军入侵其他国家？艾瑞柯的神情不禁凝重起来……

第14章　白沙女王

在罗斯顿圣教国公主拉切尔召来的援军的帮助下，艾瑞柯一行成功击退了古拉德军。但是，迦哈那王宫在受到古拉德军的进攻后已经陷落，而正朝着王宫前进的艾瑞柯已经知道了古拉德军进入迦哈那王宫的事实，为了救出女王伊修美娅，保护迦哈那的“圣石”，艾瑞柯开始对王宫进行突袭。

走在沙地上，艾瑞柯不禁想起两年前与里昂一起练剑的情景。

“我输了，我输了，艾瑞柯。”里昂气喘吁吁地弃剑投降，“艾瑞柯真强啊，相比起来我就有点……唉，虽然是男孩子，但在剑术上却输给了女孩子，真是丢脸。”

“没那回事。”艾瑞柯收起剑说道。

“我想过了，人民需要一个强大的国王，不是像我这样一个软弱的人，要像你或伊弗列姆那样，一个强大的国王。我的身体太弱，每天都只能在城里读书，与其让我来继承父亲的位置，还不如另找他人，家臣还有其他人一定都是这么想的吧。”里昂叹了口气悲哀地说道。



“没那回事，里昂。你是那么温柔善良，一定会拯救大家的，我相信你。”

“谢谢你，艾瑞柯……”听到艾瑞柯这么说，里昂也变得高兴起来，“嗯，我会努力的，即使不会变强，但我也会做我力所能及的事。”

“是啊。”看到好友的心情好起来，艾瑞柯也为里昂高兴。

“对了，艾瑞柯，来，收下这个……”说着，里昂递上了一件礼物。

艾瑞柯将思绪从两年前拉了回来，现在可不是想这些事情的时候，现在应该想如何救下女王。

此时，女王的身边出现了她所信任的军团长的身影……

“伊修美娅陛下，请您不要反抗，我不想伤害你。”

“卡莱尔，为什么你要这么做？你是迦哈那的军团长，一直都为国家尽心尽力，对于早年丧夫的我能够统治迦哈那到现在，完全是靠你多年来在暗中默默支持着我。你才是迦哈那的根基，我比谁都信任你。为什么？为什么你要造反？”伊修美娅美丽的眼睛流露出心痛的神色，她的心在滴血，她万万没



想到自己曾经如此信任的人会背叛自己。

“女王，不，伊修美娅陛下。一切都是您的错，您太美了……”

“卡莱尔……”伊修美娅惊讶地盯着眼前这个男人，他知道自己在说什么吗？他是不是疯了？



“我第一次见到您是在二十年前，当我在王宫的花园中见到你的那一刹那，我的心就被你夺走了。您是如此洁白，比盛开的花儿还要美上千百万倍。虽然我知道这样的想法是不可原谅的，我也知道您是我所侍奉的国王陛下的妻子，我原以为，作为一名骑士，我能在您身边服侍您我就已经心满意足了……”

“……”伊修美娅没有阻止卡莱尔，她默默地凝听着这个男人对自己的表白。

“我扪心自问，这样下去真的就能满足吗？终于，我发现了沉睡在我心中的真正想法。对，蔑杀自己，没有表明自己的想法就死去，这是多么空虚寂寞，所以我决定了！我要遵循我的思想，我要用我的手把你夺过来！”

“卡莱尔，你已经失去自我了……”伊修美娅伤心地看着这个痴情而可怜的男人，他已经被情欲迷失了自己的方向，“颠覆国家，让人民陷入战火之中，你以为这样会让我很高兴吗？”

“我不要国家，人民怎么样我也不管，我的眼中只有你，只要有你在……”

“够了，卡莱尔……”伊修美娅阻止卡莱尔继续说下去，就这样，两人陷入了无尽的沉默之中。



“干得不错嘛，真的该表扬你。”一个粗野的声音打断了沉默，一名身材高大魁梧的男人和一个娇小的青年走了进来，那个高大男人是古拉德帝国的将军“虎目石”凯瑟达，而那个青年俨然是帝国皇子里昂。

“按照约定，我把王宫交给古拉德军。”卡莱尔对凯瑟达说道。

“啊，这个王宫是我的了！”凯瑟达环顾了一下四周，觉得非常满意，“这是我的王宫，不错，不错。”

“王宫的宝物随你挑，只要让我带伊修美娅陛下离开这里。”

“呵呵，那件事嘛……有点变化。”凯瑟达狡猾地笑了一下忽然冲到伊修美娅面前抓住了她，并将刀架在了女王雪白的粉颈上。

“别动，卡莱尔！”凯瑟达喝住了正要上前卡莱尔，“再动女王就得死！”

“你这是什么意思！”卡莱尔完全愤怒了，但伊修美娅现在在凯瑟达手上，他不敢有什么动作。

“别急，用完了自然会还给你。”凯瑟达得意地说道，“这个王宫里藏着‘圣石’，我必须把它破坏掉，我想让这个女人带我去找它。”

“把你肮脏的手从伊修美娅陛下身上拿开！”



“不要那么紧张，我什么都不会做，我跟威尔塔那家伙不同，我对女人可是很温柔的。”忽然，凯瑟达的目光变得凶狠起来，“但是，如果你敢违抗我，那就别怪我不客气了。”

“唔……”看到心爱的人受制于别人，卡莱尔纵使心有不甘，但也无能为力。

“那帮烦人的家伙来了，你去对付他们，如果输了你就不会和女王陛下在一起了。”

“好。但是如果伊修美娅陛下身上有一个伤，那就别怪我不客气。”卡莱尔也不示弱。

“知道知道，我很清楚你的剑术，只要能破坏‘圣石’，随你喜欢。”见卡莱尔答应当挡箭牌，凯瑟达很满意，接着他带着女王与里昂去找圣石了。

艾瑞柯军很快就攻进了王宫，不过艾瑞柯不清楚为什么约书亚执意要出战。当他站在卡莱尔面前时，卡莱尔不禁大吃一惊。

“你……难道是……”看到那张熟悉的脸，卡莱尔惊讶得说不出话来。

“卡莱尔，你为什么这么糊涂？”一样悲伤的眼神，和伊修美娅一样，他们的眼睛，他们的脸是如此相似。

“事到如今能够回头吗？已经晚了，太晚

了……伊修美娅，我……”

随着约书亚的手起剑落，卡莱尔的胸口冒出了鲜血，他的眼中充满着失落，他再也见不到他心爱的女人了。约书亚静静地看着他，不禁叹了一口气。

凯瑟达将伊修美娅女王带到一间房间。

“怎么样？现在该把‘圣石’交出来了吧，女王陛下。”

“我可不知道什么‘圣石’。”女王虽然受制，但面对敌人却丝毫没有退缩。

“不要浪费我的时间，那个人已经都看见了，叛乱的时候他看到你跑向了王宫地下的祭坛，为了不让我们破坏安置在那里的‘圣石’，你现在应该拿着迦哈那的‘圣石’吧？”凯瑟达狡猾地说道。



“……”听到对方已经识破，女王并没有回答。

“快点给我吧，这样我还会让你有条活路。”

“不行。”女王的回答还是那么斩钉截铁。

“喂喂，别闹了，我可没时间在这里跟你磨飞机。如果你想抵抗的话，我可以先要了你的命。”凯瑟达略带威胁地说道。

“等一下！不要这么冲动！”里昂皇子一看凯瑟达已经将手放在了剑柄上立即阻止。

“安静，皇子，我可是受了那个人的命令，你也不能违背那个人的意愿吧？”凯瑟达口中的“那个人”似乎权力很大，里昂一听到就安静了下来，“这是最后的警告，把‘圣石’交给我。”

“不行。”

“哈哈，不愧为是女王，我很中意你，你还真是个人物。”忽然凯瑟达的眼神变得凶狠起来，“那再见了。”

当里昂反应过来的时候，凯瑟达已经手起刀落将女王砍翻在地，他从女王身上摸索到“圣石”，并毫不犹豫地破坏了它。这样一来古拉德、弗雷利亚、迦哈那三国的圣石已经破坏，剩下的圣石还有两颗。



“唔……”忽然女王呻吟了一声。

“快，凯瑟达，救她。”里昂焦急地说道。

“别管了，虽然现在还有口气，但她活不长了，要不你来结束她的生命？”看着地上已经奄奄一息的女王，凯瑟达哼了一声，“好啦，我还要给这个王国来点有趣的东西，皇子你还是快逃吧。”

说着，凯瑟达头也不回地走了，而里昂只好无奈地离去。

此时的艾瑞柯一行正四处寻找着女王的踪影，对于突然出现在面前的里昂，艾瑞柯大吃一惊。

“里昂！”看着忽然从传送法阵中出现的里昂，艾瑞柯惊叫了出来。

“艾瑞柯……”一看到艾瑞柯里昂如临大敌，撒腿就准备跑。

“等等，里昂，不要跑！”但艾瑞柯的话还是让里昂停下了脚步，“哥哥和我都很担心你，我最熟悉你的性格，你是那么善良，古拉德侵略鲁内斯是你父亲的行为吧？里昂，你倒是说话啊。”



“对不起，艾瑞柯，一直以来我非常想见你，我想向你们道歉……我没有阻止侵略鲁内斯。但是我现在还不能见你们。”

“是有什么原因吧？”

“嗯，但我现在还不能说，但总有一天我会将事情的全部告诉你的。”

“我知道了，我相信里昂。”听到朋友这么说，艾瑞柯也放心了，“不过里昂真的让我担心了一阵子呢，但现在看到你发现你还是跟以前那个里昂一样。”

“艾瑞柯你也……不，艾瑞柯你变了，变得比以前更漂亮了。”

“里、里昂……”忽然听到里昂称赞自己，艾瑞柯的脸一下子红了起来。

“对不起，我必须走了。但我希望你记住，因为我的软弱发生了这场战争，但我始终是你的同伴……”

“里昂……”看着里昂离去的身影，艾瑞柯不禁有些失落。但这个时候，传来了找到伊修



美娅女王的消息。

当众人找到伊修美娅女王的时候已经为时已晚，虽然还留有一口气，但女王的伤势实在太重，即使用圣杖也无能为力了。

“约……约书亚……约书亚……孩子，你在哪里？我真是个愚蠢的母亲。我每天都想着国事，却忽视了你。但是，我是爱你的……”女王喃喃地叫着约书亚的名字。

“我明白，母亲……”不知什么时候约书亚出现在了伊修美娅面前，他蹲下身子，轻轻地抱起了自己的母亲。

“约书亚，啊，没错，我的孩子！”摸着约书亚的脸，女王发出了惊呼，因为激动，她的手都开始颤抖起来。

“对不起，母亲。原本我想在成为国王之前，先以普通人生活在这世界上，等有了人上之人的才能后才回到您的身边。但我实在是太愚昧了……”约书亚看着母亲，眼泪已经止不住流了下来。

“不，够了，只要现在你在我身边就好了……约书亚，听好了，现在迦哈那的‘圣石’已经被破坏了，被教唆卡莱尔那个人……”

“是谁！”

“那个人拿着一颗暗色的石头……那是一切的元凶，是不属于这个世界的东西。约书亚，国家和人民……就拜托了……”

“是，母亲……”母亲的气息越来越虚弱，约书亚的心也越来越痛。

“谢谢……约书亚……我有东西交给你。”

“这是……”

“这是迦哈那王家的‘双圣器’，是迦哈那王必持的武器，先王死后我一直守护着它们……我一直等着将它们交给你的那一天……”

“是，我收下它们了，这武器……实在是太沉重了……”

“约书亚……我所爱的孩子啊……”看到儿子接过了双圣器，伊修美娅女王笑着慢慢闭上了双眼，能够在死之前见到自己最爱的儿子，她也心满意足了。

“那已经是十多年前的事情了……”约书亚娓娓道出了自己的身世，“我实在不习惯这么无聊的宫廷生活，于是留下一封信之后就只身离开了王宫。当时我认为，如果身在宫中那就不会了解人们的真实想法，于是我舍弃了身分，成为一个普通人周游列国，等具备了成为王者的力量后就会回到迦哈那……现在想起来，这真是件愚蠢幼稚的事啊。在我心中，一定还包含着对母亲无暇照顾我的反抗意识吧。虽然我很愚蠢，但这十年的时光却教会了我许多东西，我了解到人们的想法以及一个国家应有的样子，这些都是在王宫中学不到的。我惟一的遗憾就是最后没能拯救母亲的生命……我与母亲约定了，我会继承她的遗志，打倒古拉德帝国，保护迦哈那，保护这个世界！”



就这样，鲁内斯、弗雷利亚、罗斯顿、迦哈那四国终于联合在了一起，共同抵抗古拉德帝国的虐行。这时，迦哈那的王宫忽然燃起了熊熊烈火，看来这一切都是凯瑟达那家伙做的好事。当艾瑞柯逃出王宫后，面对她的是古拉德两位将军——“虎目石”凯瑟达与“月长石”威尔塔，一场恶战即将上演。而此时，伊弗列姆也从古拉德赶来，兄妹二人就这样在无尽的沙漠中相遇了……

后记

终于完成了！感谢能够坚持看到最后的读者。（笑）说起来《FE》在剧情方面一直有着自己独特的魅力，虽然硬件移至掌机后在情节方面有所减弱，但对人物刻画方面还是颇具功力，特别是对个别角色的描写已经是越来越纯熟。虽然这部《圣魔之光石》的试验性质很重，但我们不能否认它的耐玩性是目前GBA三作中最高的，通关后的十名隐藏角色让人大呼过瘾，光是这十名隐藏角色就让人觉得赚回票价了。现在我们要做的就是等明年《苍炎之轨迹》的发售了，届时任天堂会送上什么样的大礼呢？大家拭目以待。

文 kasiki 编 铭风

掌机历代《ROCKMAN》综述

从最初的掌机GameBoy发售至今，上面已经发售了数不清的作品了。其中有许多优秀的系列作品，有的系列甚至是率先在掌机上登场的。下面要介绍的作品虽然不是在掌机上诞生的，都是周边性作品。但是却在掌机上发展，最后自成一派，成为一个有自己特色的系列。那就是我们大家熟悉的《洛克人》。

一、《洛克人世界》系列

洛克人世界

洛克人世界
机种：GB
开发商：Capcom
种类：动作游戏
发售日：1991年7月26日
定价：3500日元
容量：2M



这是具有历史性意义的一部作品。在FC上大红大紫，广受欢迎的《洛克人》作品第一次搬上了掌机舞台，系统方面和FC上的一样。背景依旧是正义的洛克人保护世界打破了邪恶的威利博士的野心。

《洛克人世界》继承了洛克人游戏一贯的风格，同样拥有8关。这8关中的BOSS分别是来自一代的剪刀人(CUTMAN)、冰人(ICEMAN)、火炎人(FIREMAN)和电人(ELECMAN)以及来自洛克人二代的泡泡人(BUBBLEMAN)，热人(HEATMAN)，快速人(QUICKMAN)还有闪光人(FLASHMAN)。难度作为"《洛克人》"系列的传统，本作同样有很高的难度。游戏故事的时间设定是在《洛克人》2代与3代之间。



本作与FC版的差别在于，一定要先打前4关，才能打后面的关，难度方面比FC上的高出许多，而且除了部分BOSS相同以外，关卡和后面的BOSS都不一样。BOSS的攻击方式也不同了，如果一看到剪刀人就认为他最简单的话，就吃大亏了！本作新增要素为原创BOSS：安卡。

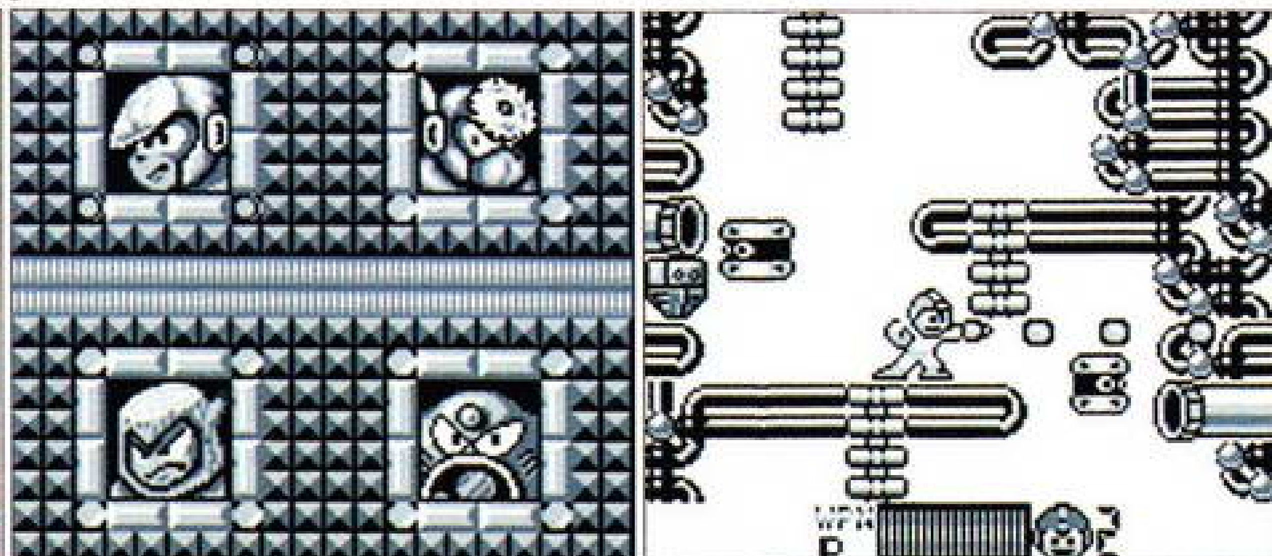
洛克人世界2

洛克人世界2
机种：GB
开发商：Capcom
种类：动作游戏
发售日：1991年11月20日
定价：3900日元
容量：1M

"《洛克人世界》系列"的第二作。正是由于前一作品的超高人气，所以Capcom制作了本系列的第二部作品。如果说前一部作品只是单纯移植合并的话，那么本作就不同了。本作除了BOSS以外几乎全为原创！就算是剧情也是重新制作过的。难度依然不减，也许难度是吸引FANS的一个原因也说不定……后半部分的版面还追加了全新制作的关卡，BOSS除了名字以外也都全部重新制作过。本作也是洛克人的所有作品中惟一能够使用最终BOSS武器的一部作品(虽然只是在剧情中)。

本作的BOSS是由原祖《洛克人》2代和3代中的BOSS所组成。具体如下：爆破人、木头人、金属人、磁力人、针人、陀螺人、坚固人和空气人。还有就是原创的BOSS库恩特，是个实力和洛克人相当难缠的家伙。为了增加难度，Capcom把后面的4关作成了封闭式的，也就是看不见BOSS是谁，这无疑又给通关增加了障碍。本作新要素为滑腿和RASH(狗)，这两样东西都成为了以后的《洛克人》作品不可缺少的一部分。





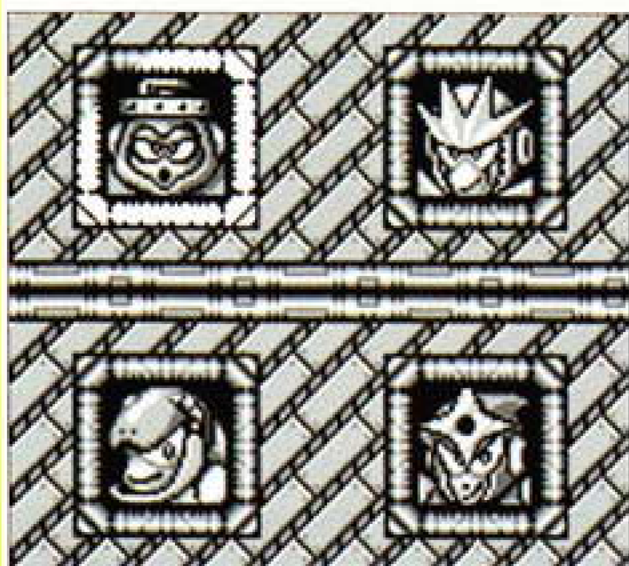
洛克人世界3

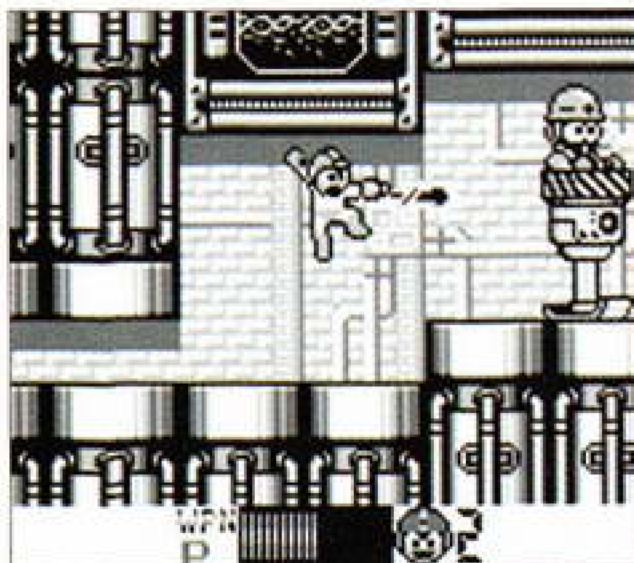
机种：GB
开发商：Capcom
种类：动作游戏
发售日：1992年12月11日
定价：3500日元
容量：2M



这是1992年12月11日发售的GB系列作品的第三弹。是以FC版的《洛克人》3代和4代为基础的作品。同时，因为这部作品是和FC版本的5代差不多时候发售的，所以也被大大地宣传了一番。本作也是全系列中第一部完全移植原作音乐的一部作品。为了区分前半BOSS和后半BOSS，本作中首次加入了中间关。

本作可以说是全系列中最难的一部作品，其难点并不在于BOSS的设计和攻关上，而是在于其关卡的设计上。众多的尖刺型即死地形，要看准时机才能跳过的天井攻击，以及要距离正好才刚好能跳过的大坑，跳跃中窜出的敌人，还有最无耻的被动移动+即死地形的组合都是使这成为"最难"一作的资本。个人的感想就是已经通过的关卡，我决不挑战第二次！这些关卡的设计实在太难了。





本作中登场的是来自《洛克人》3代和4代中的BOSS，如下：双子人、影子人、蛇人、电火花人、钻头人、尘埃人、潜水人、骷髅人。此外，还有原创BOSS"洛克人杀手"——安卡。本作中的新要素为可蓄力的新洛克枪和中间关BOSS。

洛克人世界4

机种：GB
开发商：Capcom
种类：动作游戏
发售日：1993年10月29日
定价：3900日元
容量：4M



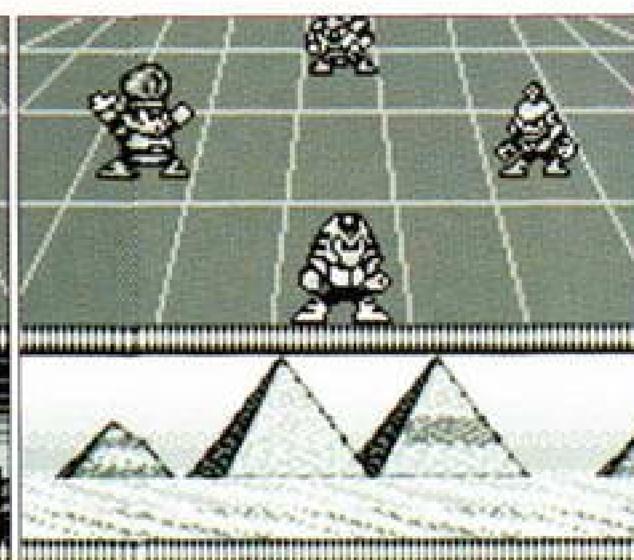
作为系列的第四作，可以说，《洛克人世界》已经逐渐从原祖《洛克人》里分离出来了。本作除了BOSS名以外，完全可以说是一个原创作品。新的关卡，新的系统，这与单纯从FC上移植的游戏是完全不能比的。本作最引人注目的就是P-CHIP系统，它是可以用来买道具的。这是洛克人史上的一大突破！至此以后的"《洛克人》系列"就有很多部作品都可以买东西了。（比较有代表性的是《洛克人7》）。

本作与FC相比，在细节处做了调整，使游戏更容易上手。而且本作与历代的GB上的版本相比，DEMO和语言都变得丰富了，使得剧情能够更好地交代。也许是因为容量用了4M的关系吧！基于前三作的基础，本作的完成度也已相当高，可以说是达到了百玩不厌的境界。对了，为了降低难度，本作还有续关4次能够强化洛克枪的设定！

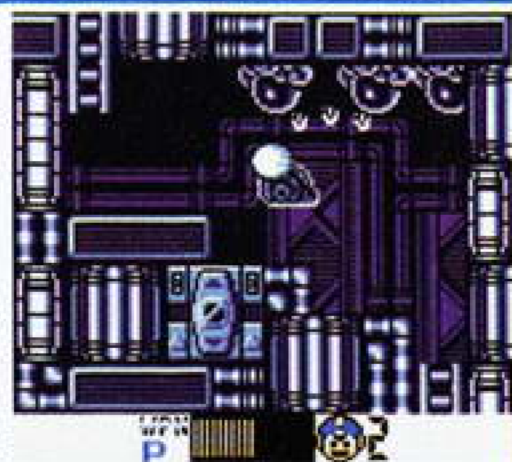
BOSS由《洛克人4》和《洛克人5》综合而成。有：光亮人、蟾蜍人、法老人、圆环人、火车头人、石头人、水晶人和汽油弹人。本作新要素为比特鸟，超级洛克枪、洛克枪的强化、P-CHIP和布鲁斯。







洛克人世界5
机种：GB
开发商：Capcom
种类：动作游戏
发售日：1994年7月22日
定价：3800日元
容量：4M



本作是《洛克人世界》的完结篇。是GB上第一个，也是最后一个全原创作品，不论剧情也好，关卡也好，BOSS也好，武器也好，一切的一切都是原创，没有半点FC的影子。

一天，一群来历不明的宇宙机器人来到地球，ROCK与ROLL正在散步时遭到了EARTH的袭击，洛克枪对他完全无效。洛克人败下阵后，根据洛克枪的原形，强化改造了自己的手臂，使自己的攻击变为飞拳。到了后期，经过改造的RASH和SPACERASH也会来帮忙。

在一部作品中同时创造了几个洛克人可说是绝无仅有。同时本作也有许多系列的特殊点：第一，BOSS的名字都是九大行星，而不再是什么什么MAN；第二，这部作品是惟一一部所有特殊武器对最终BOSS都没有特殊效果的作品；第三，"《洛克人世界》系列"中只有本作的最终BOSS不是WILY。(WILY被一炮干掉了)这些使《洛克人世界5》成为本系列中完成度最高的一作。在最终关，历代的洛克人杀手也全部出现，这也不得不让FANS感动！最终BOSS虽然和普通BOSS一样大小，但却有着过人的战斗本领，实力也非常强劲！本作绝对值得一玩。

本作登场的BOSS全为原创，如下：水星、火星、金星、海王星、木星、土星、天王星、冥王星、地球、量产型Enker、量产型Quint、量产型Punk、量产型Ballade、太阳神。







二、《洛克人EXE》系列

2001年3月，再次作为"《洛克人》系列"转折点的《洛克人EXE》出现了。完全一改以往的风格，从广受好评的动作游戏转变成了一个A·RPG游戏。这是一个创举，正因为此项创举，才奠定了"《洛克人EXE》系列"现在的不可动摇的地位！

洛克人EXE
机种：GBA
发售商：Capcom
游戏类别：A·RPG
发售日：2001年3月21日
售价：4800日元





故事讲述的是在西历200X年，由于IT企业的迅速发展，几乎人人都有了被称为PET的携带终端，正因为终端中有着疑似人格型程序的"NETNAVI"，所以人们的日常行动基本上都可以在网上进行。但是，另一方面，网络犯罪也在进一步激化，各地的对付病毒的方法也就成为了一个社会化的问题。犯罪分子中有一个被称为"WWW"(WORLD³)的恶性犯罪集团，因为他们，有的企业倒闭，有的公司资料全失……而且，他们拥有狂暴的病毒，就连网络警察也拿他们无可奈何。秋原镇，有一个擅长杀灭病毒的少年，他的名字是——光热斗。他还有他的NAVI洛克人两人通过生活中的古怪事件，接触到了"WWW"，从而开始了与"WWW"的斗争……

游戏中的新名词解析：



PET和NETNAVI：PET是这个世界人人所持的个人情报携带终端，能够进行收发Email，网上购物，消除病毒。本部作品的主人公光热斗的NAVI就是洛克人EXE。

PLUGIN：指的是把PET的通信线插入电子器械的操作，也就是说，把洛克人送到电脑世界去。

BATTLECHIP：为了击倒病毒而放入程序数据的芯片。热斗把BATTLECHIP插入PET的同时，电脑世界中的洛克人就接收到了武器数据。BATTLECHIP有攻击、回复、援护等等种类。

本作的战斗是在3×6的场地上进行的(敌我各一半)。利用洛克枪和战斗芯片来将敌人消灭。由于战斗系统可以使用战斗芯片，而战斗芯片的种类数量又极多，共有176种。如何合理地使用战斗芯片就成为了很重要的一点。再加上本作能够进行通信对战，所以战略性和可玩性极高。不仅



如此，通关后的隐藏要素也相当不错，FORTE也会出现，并成为了EXE系列的隐藏BOSS。

俗话说“人不可貌相”，游戏也一样。这个游戏光看是绝对无法想象这18个小格子上能有什么奥妙，但是一旦玩上了手，相信你就欲罢不能了。如果你现在还没有碰过本系列的话，那么强烈推荐你去试一试。这绝对是洛克人游戏中不可错过的一个系列。

洛克人EXE2

机种： GBA
发售商： Capcom
游戏类别： A·RPG
发售日： 2001年12月14日
售价： 4800日元



在“《洛克人EXE》系列”大受欢迎后不久，续作《洛克人EXE2》登场了。故事讲述的是在WWW事件3个月后，秋原镇恢复了和平，热斗他们也回到了普通的生活中。但是另一方面，在世界各国又发生了网络遭到破坏的事件，手段残忍、冷酷、卑劣，并且手段与WWW不同。原来这一切都出自于COSPEL之手——另一个邪恶的网络组织。(注：COSPEL是原作中FORTE身边的一条狗……)热斗和他的朋友们再次踏上了捍卫网络安全之路。

由于是第二作，所以明显比前作大有进步！无论画面、动作、剧情(包括难度)都大幅提高。本作剧情被认为是“《EXE》系列”中最好的。日本权威杂志《FAMI通》也给出了相当高的评价。隐藏要素大幅增加，甚至还增加了HARD模式。前作中的不合适处也作了改进，许多PA的实用性都大大提高，增加了逃跑的设定，PA也能放在图鉴里了……本作中的解迷要素占了重大地位，故洛克人《EXE2》相当耐玩，是不可多得的一部好作品。本作中还有不到日本去就拿不到的5张芯片。最后一个PA就要这5张中的一张，想保眼福的人要用“金手指”了！

《洛克人EXE2》中最重要的新要素就是形态转换。何谓形态转化？指的是根据分析操纵者的战斗方式，洛克人将自动进化成相应的形态的新系统！不仅仅是姿态和颜色的变化，当然，自体性



能也大副上升。形态的决定其实也就是游戏者自身的风格，比如倾向用洛克枪击倒敌人的人就能得到勇气形态。关于形态的性能来说，比如你得到了“热勇气”的形态，就有洛克枪攻击力两倍，没有受创硬直，蓄力攻击变为火焰喷射的强化效果。不过，形态转化也有属性的弱点——总体来说，形态转换是比战斗更加具有高度战略的系统。传闻Capcom永远是从第二作开始成功的，本作作为“《EXE》系列”的第二作非常成功。

洛克人EXE3

机种：GBA	
发售商：Capcom	
游戏类别：A·RPG	
发售日：2002年12月6日	
售价：4800日元	



本作是紧跟在热播的《洛克人EXE》动画的后面登场的，所以人气可想而知。本作的宣传语是“用NAVI个人化系统来创造出原创的力量！作出只属于你的洛克人，在网络中消灭病毒！”令世界震撼的网络组织“GOSPEL”，经过秋原镇的小学生光热斗和洛克人的大活跃而毁灭了。人人期望的和平又再次回来了……热斗他们的漫长的暑假完结了，随之而来的是每天繁忙的新学期。



有一天放学后，热斗和他的伙伴在公园里遇上了一个古怪的人。

“喂，你们，决定世界最强的网络战士的大会——N1大会预选已经在秋原广场开始了，不想参加看看吗？”

“我们？真的可以参加预选会吗？”

带着疑问，热斗们去了秋原区域进行预选。但他们没有注意到，这后面隐藏了一个大阴谋……

本作是描写了热斗和复活了的WILY博士作战的“《EXE》系列”第三作，为了防止被称为“巨大灾难”的禁断的数据的复出，热斗和他的伙伴们进行了必死的战斗……

本部作品是被称为隐藏要素王的一部作品，比如NAVISP、NAVIV3的地点、压缩程序、EX码、七星评价等等……太多了！画面也有所进步，加入了COUNTER要素，为日后《EXE4》中的COUNTER系统打下了基础。

本作的新要素：

1.NAVI个人化系统。NAVI的能力可以由自己来进行组合，就和广告标语说的一样。

2.新形态登场！新的大地形态可以在战斗开始时改变场地属性，根据对手属性和自己的芯片设置地形，能发挥巨大威力。还有就是能力等等都被迷所包围着的谜的BUG形态………

3.本作中对所有的BATTLECHIP进行了分类。

本作开始登场的BOSS中有三个是完全原创的，是从玩家的投稿中选出来的，比如造型像皇帝的KINGMAN，不管怎么看都感觉是强敌。







洛克人EXE3 BLACK

机种：GBA	
发售商：Capcom	
游戏类别：A·RPG	
发售日：2003年3月28日	
售价：4800日元	

本作也有人把他叫做《EXE3》的资料篇。可以说是和原作并列的两个版本。有一些内容是追加的，也有一些内容有改动，但是总体的剧情和攻略流程是不变的。具体的变化如下：



1.名人登场！

在普通版登场的名人的助手在本作中换了本人登场了，而且，他手持的NAVI竟然是洛克人杀手庞库（パンク）。

2.影子形态发现！

在普通版不存在的新形态"影子形态"登场！但遗憾的是通常版中的大地模式被取代了。



3.不同的NAVI登场！

在通常版中登场的是迷雾人，但本作中，新NAVI保龄球人替代了他的位置。他比迷雾人要强很多。

4.登场的CHIP不同。

能够左右战斗的GIGACHIP中的前5枚，与通常版完全不一样！都有很大变化！新的NAVI，新的CHIP，新的形态。当然，作战方式也一定会改变！

洛克人EXE4 红日/蓝月
机种： GBA
发售商： Capcom
游戏类别： A·RPG
发售日： 2003年12月12日
售价： 4800日元

洛克人EXE4 双重包
机种： GBA
发售商： Capcom
游戏类别： A·RPG
发售日： 2004年8月6日
售价： 5800日元

Capcom推出的"《EXE》系列"第四部，作品与前几作相比变化较大。首先，这一部作品分成了红日和蓝月两个版本。个人理解感觉和《口袋妖怪》的红、绿性质几乎一样。不过Capcom比较仁慈，不需要通信就能玩到所有隐藏要素。可惜的是本游戏的最大特色"魂融合"在两个版本中是完全不同的……难以取舍，不过联机后还可以玩到对方的剧情……本作的故事流程也和前三作大有区别，在流程中插入了3个锦标赛，每个锦标赛都有3场战斗，每场战斗都有他自己的故事。所以说，锦标赛在本作中占了极其重要的位置。而且，锦标赛更是本作中另一个新系统——魂融合的入手处！可是，锦标赛的对手顺序是随机的，要遇到全部对手，并且取得全部6魂的话，要等到3周目………一年不到，Capcom又推出了两个版本的合集，这不是简单的二合一，而是可以取得全部12个魂和隐藏芯片的超级版本。不过国内的玩家大概没这个福气了。



与"WWW"战斗后的5月后……热斗已经是6年级的学生了。有一个周日，热斗和很久不见的爸爸去买东西，在电气店遇到了美露和雅衣托，"热斗，罗露和古来特都在里面，你也插进去看看吧！"洛克人进去后看到了一个具有锐利目光和古怪气氛的谜之NAVI——阴影人，就是因为这偶尔的相遇，一场壮绝的战斗开始了。在本作中，热斗又换了一个PET，总之性能又变强了，还能探知光线的强弱……



本作新系统——魂融合。战斗中与对手的战斗方式进行魂共鸣，洛克人的姿态将可以变化！魂融合有着各种各样的效果，大家自己尝试吧！这个系统可以说是前两作形态转换的进化！可惜的地方前面也提过了，就是两个版本的魂全部都不相同。游戏战斗中还出现了战斗时的情感窗，有攻击对手COUNTER出现的完全同步，有操作失误而引起的焦虑烦躁，有被连续攻击而形成的怒等等。《洛克人EXE4》的另一个卖点在于暗黑芯片，有着恐怖的甚至是超越PA力量的暗黑芯片，你能挡住诱惑吗?

本作被评为是"《EXE》系列"中画面最好的一部作品，同时也十分具有挑战性，游戏性也高，向大家推荐！







洛克人EXE4.5 真实行动

机种：GBA
发售商：Capcom
游戏类别：A·RPG
发售日：2004年8月6日
售价：4800日元



本作的宣传语为："将动画世界变为现实？经过进化的究极的操控战斗登场！"。由于发售时间在4与5之间，所以起名为《洛克人EXE4.5》。这个游戏是以"操控战斗"为主体的"《EXE》系列"的进化版本，通过特定的条件还可以和4通信对战！利用芯片插入机，还可以将现实生活中的BATTLECHIP进行SLOTIN，从而体验到动画世界一样的感觉。当然，没有芯片插入机也能够玩本作。

作为外传作品，虽然能用很多的NAVI，但可惜的是玩家的行动权被剥夺了，移动全部都由AI来完成。虽说很不爽，但是习惯后，反倒觉得更加有战略性，这才是真正的操纵呀！如果有Z版卡的玩家，可以把他作为日历、记事本来使用，因为游戏是真实时钟的。游戏中的比赛，事件等等都与时间有关，必要的时候还可以替代闹钟。

本作中不仅仅是洛克人，所有的NAVI都可以升级！并且方法各异，同时还有很多的小游戏。可以说，GBA+EXE4.5=PET，NAVI还会问你的个人资料，比如爱好，得意的科目等等。是一个随身的好伴侣。不过，本作不向初学者推荐，因为会歪曲你对"《EXE》系列"的看法。



洛克人EXE 战斗芯片GP	洛克人EXE N1 战斗
机种：GBA	机种：WSC
发售商：Capcom	发售商：Capcom
游戏类别：TAB	游戏类别：TAB
发售日：2003年8月8日	发售日：2003年8月8日
售价：4800日元	售价：4800日元

这两个游戏说白了，就是一个游戏(剧情、音乐都一样)，只不过GBA版做得比较出色而已。





本作的标语是"为了新游戏而设计的程序，追求思考对战的乐趣"。在N1大会没有成功地决定最强的网络战士的数月后，政府决定要开展确定真正的世界最强的大会。几天后，大会的名称决定了，叫做"战斗芯片大会"。"全世界的网络战士想要参加的就发Email吧！"当然，秋原的众人也都送了信，决定参加这一大会。

本作也融合了一定的EXE原本要素，那就是SLOT IN——能够在你危机时一举逆转形势的系统！

《洛克人EXE GP》非常重视对战，就算只有一台GBA也能进行100人以上的对战！只需要利用NAVI数据传输就可以了。本部作品也有原创角色，比热斗低一年级的"轰 快太"和留学回来的"都轮 玛丽"。他们也都拥有自己的NAVI，活跃在GP中。本作的另一特色就是可用人物非常之多，GBA版多达48人。



这是一部外传作品。如果你不是"《EXE》系列"的FANS，那劝你还是不要碰吧……开始蛮好玩的，后面蛮无聊的。(要连战100场！真BT！)

三、《洛克人ZERO》系列

洛克人ZERO

机种：GBA
发售商：Capcom
游戏类别：ACT
发售日：2002年4月26日
售价：4800日元

在“《洛克人X》系列”大受成功后，《洛克人ZERO》发售了。当然主人公是X的竞争对手——ZERO。传说的红色英雄ZERO在100年后被学者雪儿解开了过去的封印而复活了。失去了过去记忆的ZERO，为了挽救被追杀的半机器人开始了战斗！从此，ZERO的故事开始了。

本作ZERO的动作极为丰富！除了拥有“X系列”中的冲刺、吸壁以外，还拥有多彩的攻击动作。可以用子弹枪攻击远处的敌人或是用破坏力超群的Z光刀来斩杀敌人，也可以通过三段矛来阻击上下左右8方向过来的敌人，对于敌人的能量弹则可以用盾来反弹回去……同时，当武器用多了以后还会升级，ZERO会想起以前的战斗方式，从而使出更加丰富的攻击。



本作是任务制的，有兴趣的话可以全部挑战，当然，也可以都选择放弃直接进入最后一关(不过这样就没意思了)。全部一共有16个任务，随着剧情发展，会由雪儿来委托。新增的精灵系统是为了辅助玩家的一种程序，在关卡中隐藏着的，或是在关卡中一定条件出现的精灵，只要得到就会在精灵列表中出现供玩家使用。使用的话，基本都可以降低游戏的难度。

装备的武器在本作中通过蓄力攻击可以发挥属性效果，有火、冰、雷三种效果。在游戏中存在着称号系统，受到的伤害、击倒的敌人数、过版时间等等都会对评价有所影响。称号评价高的话，就会受到游戏中他人的尊敬。本作依旧继承了《洛克人》高难度的特色，对于喜欢挑战高难度的玩家来说是一个不错的选择。

洛克人ZERO2

机种：GBA
发售商：Capcom
游戏类别：动作游戏
发售日：2003年5月2日
售价：4800日元



大受好评的“《洛克人ZERO》系列”的第二作。经过被雪儿复活的ZERO的活跃，统治新·阿鲁卡帝亚的复制X被打倒了。几乎被全灭的雪儿和反抗军们趁此机会逃到了未被新·阿鲁卡帝亚所波及的地方。ZERO为了能够使雪儿们安全地逃离，自己把新·阿鲁卡帝亚的士兵们引开了。雪儿们为了逃出新·阿鲁卡帝亚，没有时间调整队伍，最终，与ZERO失散了。此后一年，雪儿一边担心着ZERO，一边为了守护战友们而拼命工作着，终于，新的反抗者基地被建造起来了。但是，此时的ZERO却……



本作新要素一：盔甲变换系统！

根据任务中的行动，任务终了后有时ZERO的潜在能力会突然觉醒，获得新的盔甲。变换盔甲的话，可以对攻击力、防御力、速度这些能力进行强化，同时也可以发挥一些特殊的能力！

新要素二：特殊技能！

游戏者以等级S或A的状态打倒BOSS的话，就能抢夺到BOSS所拥有的EX攻击。从BOSS处夺得的攻击可以变为ZERO的追加技，EX技中也有一些不装备属性芯片就不能发挥威力的。



另外，本作中电子精灵的种类比起前作要有所增加，比前作使用起来更方便，称号也丰富了许多，同时还支持了2人同时游戏(虽然只有3个小游戏)。动作画面、特效、音乐都要比前作豪华，击破敌人时的视觉冲击也来得更爽！

洛克人ZERO3
机种：GBA
发售商：Capcom
游戏类别：ACT
发售日：2004年4月23日
售价：4800日元



本作是第三作！新的敌人，迷的组织，一切的真相将在本作揭开……

暗黑精灵的噩梦过去了，新·阿鲁卡帝亚的攻击也沉静下来了。有一天反抗军得到了雪原上落下巨大战舰的情报。得知在这个现场有与暗黑精灵同等强度的能量反映的雪儿和ZERO前去调查了……另一方面，新·阿鲁卡帝亚，为了防止人们的动摇而一直将权利的象征X(复制)被ZERO打倒一事隐瞒着……外表看似和平但其实指挥权已经完全被代X执政的哈卢比亚所夺……

新出现的谜之敌人——巴鲁和他的8位部下"巴鲁8审官"，他们通常只是人类的样子，担任新·阿鲁卡帝亚中央评仪会的理事，辅佐着巴鲁。但是，这只是恶魔的伪善的姿态，只有向巴鲁挥剑的人才能知道他们的真正姿态……

比起前作的盔甲转换，本作将之进化，变为了"零件组合系统"，将不同能力的头部、体部、



脚部配件进行组合，可以将ZERO进行个性化。关卡中新增了电子空间，在电子空间中，特定的精灵能力将自动发动，玩起来十分爽快！本作的精灵系统也较前两部作品有所进化，精灵可以变成卫星系和融合系两种，精灵系统不再是摆设，变地实用了！ZERO也增加了新武器"反动冲力拐"。通过它，可以实现高跳、破坏碎裂的地形、吹飞敌人等新动作。本作还支持同《洛克人EXE4》的通信功能。ZERO中将会出现"《EXE》系列"的敌人，对于EXE FANS来说是相当令人感动的。EXE中也能得到Z光剑这张极其珍贵的芯片。



总的说来，本部作品真的非常优秀！难度稍低，不过可以挑战的东西多，有些还很BT，既适合初学者，也适合达人挑战。这可以说是今年掌机上最受关注的一部ACT作品，错过的话，那实在是太可惜了。

四、其他的洛克人作品

洛克人&佛尔特
机种：GBA
发售商：Capcom
游戏类别：动作游戏
发售日：2002年8月10日
售价：4800日元

《洛克人&佛尔特》曾经是1998年在超级任天堂上发布的。名作2D动作游戏，我们的英雄洛克人和他的永远的劲敌佛尔特，两人新的战斗，在GBA上复活！

被洛克人所击败而行方不明的WILY博士突然有了消息，为了实现自己的野望而建造了新的城堡，不过这个WILY城却被占领了。占据的首领是一个被称为KING的机器人。为了征服世界，KING从机器人博物馆中把数据盗了出来，编成了自己的军队，洛克人和佛尔特决定暂时休战，先合力去调查此事。



本游戏存在着收集要素。关卡中发现的CD能够做成洛克人大图鉴！共计100张CD，里面有到目前为止的历代BOSS和包括洛克人在内的主要角色。联合洛克人、佛尔特两人来集齐100张CD吧！作为洛克人系列，难度是存在的，100张CD也不是那么容易集齐的，需要动用你的智慧。游戏中还可以购入强化道具。画面，声音也相当出色，这是一部好玩而且耐玩的好作品。

洛克人X电脑任务

机种：GBC
发售商：Capcom
游戏类别：动作游戏
发售日：2000年10月20日
售价：3980日元

应广大FANS的要求，Capcom把洛克人X搬上了GBC的舞台。虽然GBC的机能有限，不过画面，音乐，手感，难度一样都没有降低，反而增加了原创要素！可以这样说，这是一部将GBC机能发挥到极点的《洛克人》作品！

时间是西历21XX年，拥有人类思考的机器人和人类共存着。可是有一天，猎人本部的猎人基地的“中央电脑”不知为何暴走了，瞬间，中央电脑的数据被替换，由于假数据的原因，世界一下子混乱了。然后X被猎人司令部下了出击命令！到底是谁令中央电脑暴走的？还有，替换了数据的看不见的敌人的真正目的是？X再次投入了战斗。除了战斗，就不能守护世界的和平了吗？这个问题X已经问了自己好多遍了……



本作可不单单只是移植，有很多的原创部分，新的剧情，新的BOSSS，比如人物就有辅助X的米迪，阻止X行动的隐之猎人扎恩和基美鲁，还有米迪的哥哥遨库诺等新人物。同时，本作也继承了X系列的特色盔甲装备！还搭载了自动记录系统，不会因为突然断电而重新来过了。隐藏要素也很丰富，甚至还有BOSS RUSH。总之一句话，这款GBC的游戏会带给你超越GBC的感觉和乐趣！

洛克人X2

机种：GBC(彩机专用）
发售商：Capcom
游戏类别：动作游戏
发售日：2001年7月19日
售价：3980日元

GBC上的第二部作品。由原来的GB共通改变为了GBC专用，因此画面又上了一个台阶。本作中可以操纵ZERO了。BOSS由《洛克人X2》和《X3》中的BOSS所构成，当你达到某项条件时还可以挑战X1中的BOSS，内容相当丰富！而且，X和ZERO的剧情、关卡完全不一样！就算是最终BOSS也不一样，值得多次挑战。当达到某项条件时，“《X》系列”中的元凶“西格玛”也会出现。所以说，本作的隐藏要素也很多。游戏中ZERO也有了盔甲，而且更是可以通过购买强化芯片来提高两人的能力！在《洛克人X2》(SFC)中登场的传说中的特技也会在游戏中出现，令老玩家感动！



故事说的是某个机器人研究所，机器人发生了奇怪的现象……研究员全员都机能停止了，而且都被吸了魂……调查的结果是：全体的行动程序都被抹消了，变成了不能动的冰冷的铁块……为了保护象类似“西格玛病毒”这样的危险程序的防护措置不见了，而且没有留下半点痕迹，与西格玛病毒有关的数据也全消失了……



动作游戏虽然在GBC上很多，但是个人认为在GBC上本作是最强的，无论画面，音乐还是手感，绝对是Capcom的硬派作风。没有玩过的玩家可一定要试试了。

其实，掌机上的“《洛克人》系列”除此以外，还有两部作品，都是WSC上的动作游戏，《洛克人EXE WS》和《洛克人 来自未来的挑战者》，可是这两部作品全都不是Capcom制作的，是由Capcom授权，BANDAI制作的，所以游戏质量和人物设定都不怎么样，手感上和判定也稍有问题。再加上WS在国内普及度并不怎么样，所以这里就不介绍了。

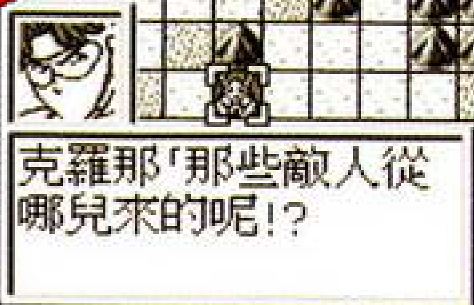
此文献给所有喜爱洛克人的朋友们和希望了解洛克人的人们，祝愿洛克人越走越好！

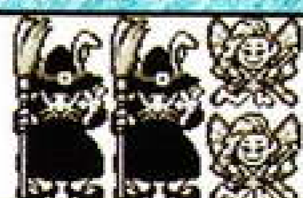


专题企划

文 KDR 编 马修













未完之争
——未能破解的D卡汉化游戏

简介：要说掌机游戏的汉化，D商倒也算是先驱了，《塞尔达传说》、《第二次机器人大战G》、《SAGA3》等一批优秀的汉化作品足以体现其汉化实力，但商人的最终目的是盈利，纵观中文版卡带市场，汉化质量参差不齐，到GBC末期、GBA初期，汉化水准低、多BUG、汉化少部分就自称“100%全中文”的D商汉化游戏在很多玩家心中完全成了骗钱的代名词。直到无私的汉化者、汉化小组纷纷出现，才一解玩家之渴；而D商也在汉化，不过D商与网络汉化者和破解者之间的纷争，却从未停止过。D商将汉化小组的作品直接作成D卡卖，而D商自己的汉化作品也都被一一无情地破解并发布到网络提供下载，这对于以盈利为目的的商人来说损失不小，于是，D商把自己汉化出来的一些作品，作成卡带后进行了严格的加密处理，使得无法将其DUMP出ROM来进行网上下载，以使自己的汉化成果免受侵害而保证利益。下面给大家看的，就是被D商加密后的汉化游戏卡带里所隐藏的汉化水平！

（声明：本文只是测试，提出一些D商在短期间之内汉化出来的游戏里有什么BUG问题等等，购时请多注意！如果在购买时出现任何问题等象都与作者及本刊无关。汉化度与评价是作者估计，总评价度上限10，仅供参考。）

勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心

容量：64M	字体：繁体
汉化度：80%左右	总评价度：6



《勇者斗恶龙怪兽篇》（以下简称《DQM》，下同）是在掌机上原创的“《勇者斗恶龙》系列”游戏，GBC版的《DQM》在当时引起了不小的轰动，GBA版也没辜负玩家的期待。在GBA版的《DQM》里，并没有丢失GBC版任何的原汁原味与游戏过程，而且GBA上的《DQM 旅团之心》在系统处理方面、画面的优化方面等都有了进一步的提高，所以这款游戏推出后，就备受勇者迷们的注目。也许D商前几部的汉化作品销量看样子比较不错，便也开始打起了这款人气颇高的勇者游戏的主意。发布游戏几个



月后，市场上就出现了汉化版本，但网络上一直没有把此汉化游戏破解出来——卡带已被D商进行了严格的加密处理，使得游戏无法引出ROM来。

游戏开始画面的汉化，看样子也只是简单的美工，不过D商也算够精心了；再点击任意键进入主菜单、给人物起名等也被汉化了，所用的字体比较小，看起来不怎么清楚，不过没有什么不正常的BUG出现；开始部分的对话，汉化得还是可以，句子很通顺，不过字体方面看上去还是不怎么样，细长的字本来看着就累，而字体还有大有小，这点D商做得实在太差。城市菜单的汉化也是用了比较小的字体。基本上剧情汉化的还都可以，没有出现日文等BUG；战斗技巧解说、伤害解说、使用道具等也都汉化了，用的也还是小字体。而我发现的惟一BUG就是在配种时，某些怪兽与某些怪兽融合时容易出现死机这类比较严重的BUG，不过大部分融合的怪兽没有什么问题，应该是针对于某些个别的吧？总的来说D商也算是把这款游戏给汉化透了，不过汉化的水准不是很高，有兴趣的朋友可以去尝试一下。





汤姆·克兰西的分裂细胞

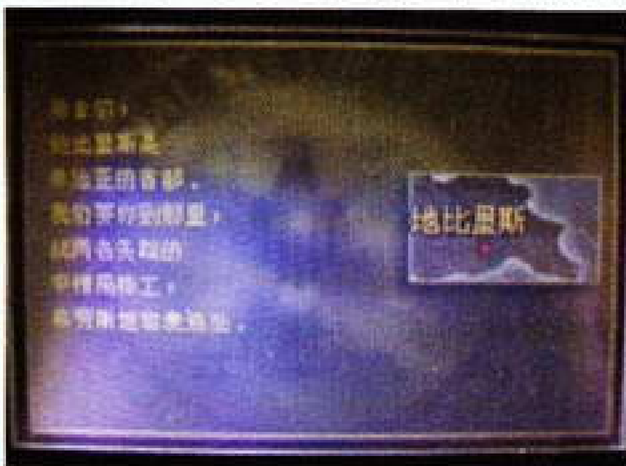
容量：64M	字体：简体
汉化度：90%左右	总评价度：7



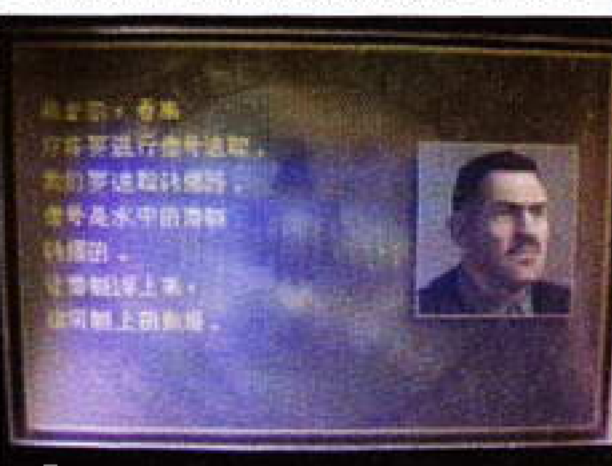
《汤姆·克兰西的分裂细胞》在GBA上推出很久，也算是款老游戏了。不过有些玩家也许不知道，这款游戏也有了D商汉化版本。笔者就买到了这款D商的汉化版，回家是想再看看这次D商汉化的水平如何，也想试着DUMP，结果却发现此卡也被D商做了手脚，没办法只好放弃了。不过个人认为对于一款ACT，即使没有汉化版，一般也是可以顺利通关吧！唉，D商把此作品汉化出来无非就是想多卖点钱，这点就不多说了，一起看游戏。

D商汉化版名为《分裂细胞》，游戏的开始画面做得很漂亮，系统菜单汉化与剧情汉化全部采用了小型字体，看上去也不错，不过翻译方面还是有点欠缺，每关开始前的任务提示信息，有些句子根本没有显示，不过大部分剧情翻译还是可以看懂的。然后就是人物系统菜单，汉化得相当不错，像夜视镜、热能探测镜等都翻译到了——差点忘了，每关开始前显示的任务地点场景底部的字体名称信息，也用了比较精心的字体汉化的。看来这次D商也下了不少苦心，不过还是有一些不足之处，比如遇到比较杂乱的地方就会出现游戏运行速度缓慢等状况，下面是BUG出现率比较高的地点：在某些









有空调风扇的地方，自己投出烟雾弹烟雾扩散的时候，在用监控器调查有很多监视器的地方，还有就是有搅肉机的地方等等，都会出现问题，有时甚至会死机，不过死机概率还是很低的。基本上95%可以正常通过，就是慢了点。本人对这款游戏的汉化还是相当满意的，对于一些不懂英文的玩家，这款汉化版基本上应该可以让你了解任务情况顺利通关。另外，如果你是《分裂》菜鸟，最好不要考虑这款汉化作品……

荣誉勋章 渗透者

容量：128M	字体：简体
汉化度：90%左右	总评价度：7



由EA在GBA上开发的一款ACT类型的《荣誉勋章》，游戏制作得相当棒，在片头和游戏中还有历史战争短片欣赏，所以此游戏的容量也是较之以前的FPS类型扩展到了128M。D商应该是看中了此游戏的128M大容量和小文本量，因此该游戏也就被D商作了简洁的汉化工作。



游戏的开始画面显示有“荣誉勋章 渗透者”几个字，美工汉化方面还是做得比较漂亮。对于每章的任务信息翻译工作，D商翻译得都比较简洁，用的也是小型字体汉化，基本上也都可以看得懂。破解此游戏应该没有什么困难，战斗过程中没有发生问题，把游戏玩通后也没有发现任何BUG。总的来说，这次的汉化的确简单了些，也许用了不到一个月就汉化完的吧？汉化质量很不错，喜欢在口袋中来场战争的朋友不妨试试此游戏，很爽的！





SD高达G世纪A

容量：128M	字体：繁体
汉化度：55%左右	总评价度：5

GBA版上第一款很“3D”的高达游戏《SD高达G世纪A》受到了广大高达迷、机战迷们的喜爱，随后有汉化小组也宣布了将汉化此游戏的振奋人心的消息……但没想到，这个游戏的汉化也被D商抢了先。看到此卡时，笔者都不敢相信，《SD高达A》这种文本量巨大的游戏，无论是翻译还是破解都具有一定的难度并需要一定的耐力……



这次D商的汉化速度相当快。不过很可惜，还是被我猜中了，种种BUG问题的出现之多可以用可怜来形容。(+_+)开始画面汉化得还不错，不过游戏剧情方面还是翻译得有些粗糙。在游戏战斗时的对话翻译，几乎没有几句能看懂，而且战斗中还出现了N多BUG。不是游戏运行缓慢，就是在战斗过程中出现很多马赛克，甚至死机！进入系统菜单里，滚动“作战项目”游戏就会运行缓慢，“保存”等汉化



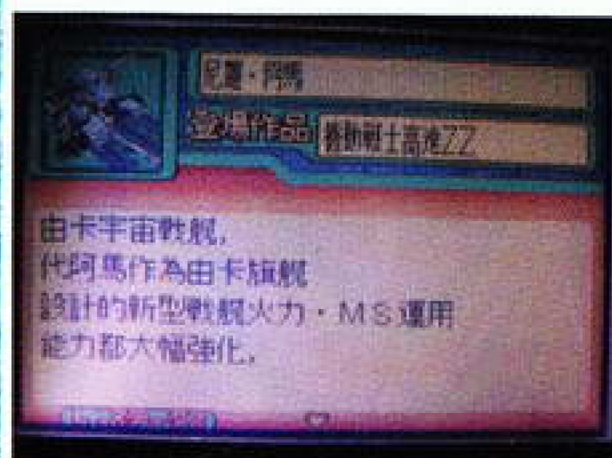
内容里，也有乱码出现。

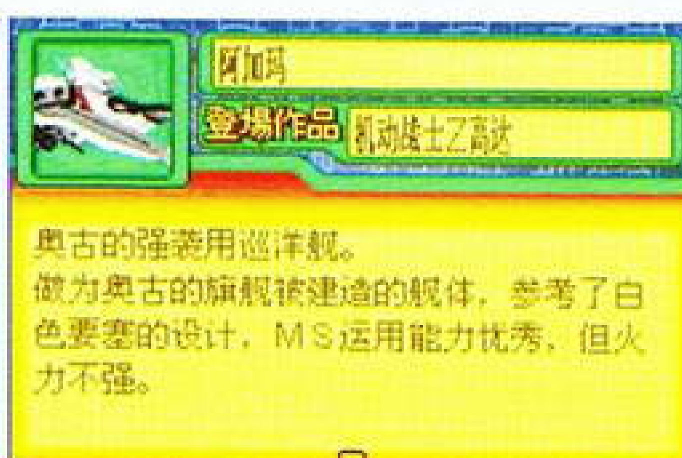




在机体信息翻译方面也不够大众化，本人虽不怎么了解所有机体名称，但对于某些角色还是熟悉的。而有些机体不仅名称翻译得不对，信息也看不明白。也许D商是为了尽快完成此汉化，想快赚一笔，所以就没有对细节方面进行详细处理。在游戏一周目后出现的游戏音乐欣赏模式里欣赏音乐时也会出现死机问题。而且有个查看机体的模式也没有汉化——游戏中BUG太多，汉化质量太差。

最后在测试此游戏时，笔者也联系上了正在汉化《SD 高达 A》的PGCG汉化小组。经过批准，拿到了该PGCG汉化小组汉化的《SD 高达》内部测试版本，本人对两部汉化进行了汉化比较，测试了部分汉化信息。D商的汉化质量明显不如PGCG小组汉化的质量好，字体方面也有很大差别！PGCG对于此游戏的翻译工作也做得比较详细，相信不久就可以玩到PGCG汉化小组的成品了，强烈期待中！





▲D商汉化版与PGCG汉化版的比较，注意内容，图片清晰度是因为拍摄原因……

喜爱这款《SD 高达 A》的玩家，如果您一定要买此D商汉化卡，一定要有心理准备……

光明力量 暗龙复活

容量：128M	字体：简体
汉化度：75%左右	总评价度：7



移植自MD的经典SLG《光明力量》登陆GBA后，D商便自己操刀汉化起了此游戏，游戏出后一段时间，D商的汉化版本也随着出现在了市场上。



现在D商做的汉化作品基本上都把开始画面给汉化了，这款也不例外，此次D商汉化名字就叫《光明力量·黑暗龙的复活》，游戏开始后的主线剧情看字体还不错，而且游戏剧情方面翻译得也很到位。到游戏一周目打完，对话方面也没发现问题。道具方面也汉化了，不过在游戏选择菜单里却没怎么汉化，像存档信息、查看人物菜单等等，而且这次游戏的BUG也是数不胜数……如无论在什么村庄里走动，游戏运行过程都会变得非常缓慢，对话也是一样；战斗过程中会出现很多马赛克；有时战斗中会死机……





不过，把游戏打通基本上倒还是可以的，而且翻译方面这次D商做得也可以，反正笔者是差不多都看懂了，呵呵。

特鲁尼克大冒险 3A

容量：128M	字体：简体
汉化度：85%以上	总评价度：8

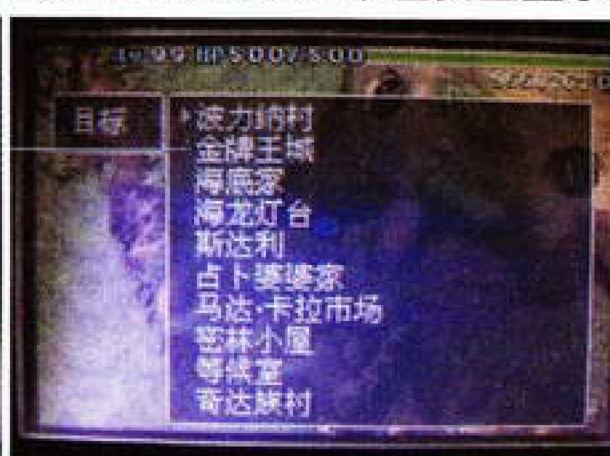


自从GBA版《特鲁尼克大冒险2A》问世以来，玩家就以期待的目光希望汉化者们把此作品给汉化出来，最后没有白等，汉化了很久的《特2A》终于有了完整的汉化版本，汉化质量相当高，不过，这个汉化版本也被D商拿去拷贝成了卡带来卖。几个月后，《特鲁尼克大冒险3A》游戏推出，没多久，此游戏的汉化卡带版也出现了，不用说又是D商之作啦！（回忆提示：买了这个卡后回家一试，游戏居然无法记录！害得我又回去换了一盘，也在这里提醒大家，在购买D卡时一定要先测试一下游戏是否可以记录再买，以免造成不必要的麻烦。）



对于该游戏的翻译工作，D商的确做得不错，与人对话都翻译得相当标准，游戏过程中的所有字体显示信息看着也蛮舒服的。道具和道具说明信息都汉化了，不过道具说明信息翻译得有点简单，但大部分可以看懂；战斗中的信息显示也都汉化得不错，伤血多少提示信息等都看着比较顺畅；怪兽名称等信息也都被翻译，连游戏操作说明也都做了详细的翻译。不过开始游戏画面的美工方面做得太过于简单，比较难看，游戏过程里也出现了些BUG，比如某些村子里在可以存钱的地方和人说话，所显示的可存入或取出多少钱数值单位就全显示为乱码，不过还可以存取，并不影响游戏；最严重的一点BUG出在游戏后期过程中，如果再想查看游戏操作说明就会死机！除了这个以外，本人在测试该游戏过程时没有发现什么其他严重的BUG，把游戏打完是没有问题的。





D商这次汉化的速度与质量说和汉化《口袋妖怪 火红·叶绿》差不多，无论是字体方面还是翻译，D商都已经把这款游戏汉化得相当完美了！游戏基本上都可以正常通关，喜欢此游戏的玩家不妨试试。(^_^)

最终幻想 I·II

容量：128M	字体：简体
汉化度：85%左右	总评价度：7



该款游戏的问世，也被网络上的汉化者们所看中，推出不到几天，此游戏的主线剧情汉化版就已发布，然后也宣布了招收汉化组员，一起参与汉化完成此作品。可惜这个愿望还是被D商给破灭了！游戏问世一个月左右时，《最终幻想Ⅰ·Ⅱ》的D商汉化版卡带就在各大电玩店里出现了。其实一看就知道是D商的作品，因为D商的包装基本上都一样，全部写着"100%汉化"和"全彩中文版"呐。（其实就是为了吸引玩家，不要被误导哦。）



这款游戏不说也知道，D商肯定又把卡做了手脚。这次D商把游戏名称回归了十年前的“原点”，名叫《太空战士1+2》，上世纪90年代中期玩过来的玩家，应该对“太空战士”这个名字不陌生吧？

下面看游戏，美工够简洁的，先玩《太空战士1》，进入游戏的字体都是采用小型字体，个人感觉比起先前几款游戏的字体版本都要好，把游戏打完后笔者没有发现任何对话上的BUG问题。人与人对话方面都翻译得比较简略，不过还是可以看明白。在选择菜单里的信息管理方面，也运用了D商老套的小型字体，武器道具方面也都被精心汉化了一番，每种装备物品名称说明等也都翻译得栩栩如生，就连游戏中几款隐藏的休闲小游戏的信息也都作了标准的翻译说明。D商现在请的翻译人员也敬业啦。总的评价，《太空战士1》汉化还是相当完美的！



《太空战士2》的字体与《太空战士1》完全一样，剧情的汉化也算完美，没有发现什么严重的BUG。人物信息等道具及战斗信息都被汉化透了。还有就是《太空战士1+2》的怪兽信息也汉化了，笔者打完这款《太空战士1+2》游戏后，怪兽图鉴发现率还不到50%，不过几个隐藏BOSS已经解决，D商居然还把怪兽的名称信息也都进行了严格的汉化，可以说真是接近完美了。看样子这次D商的这个作品并非像一些朋友说的那么烂，不过看网上一些买过此游戏卡带的人也有说发现了很多BUG问题！虽然笔者在游戏过程中并未发现什么BUG，但大家还是小心为上。





口袋妖怪 火红·叶绿

容量：128M	字体：简体
汉化度：85%以上	总评价度：8

《口袋妖怪》是任天堂旗下所有掌机游戏中人气最高的作品，D商当然也看到了这款知名游戏惊人的销量，因此从未间断过对“《口袋妖怪》系列”的汉化，从GB到GBC、从GBC到GBA，D商的《口袋妖怪》汉化之路见证了其汉化水平的进步，而其得意汉化之作，则是《口袋妖怪 火红·叶绿》中文版。





这款游戏的开始画面汉化得相当顺眼。因为剧情上两款口袋也几乎完全吻合，所以汉化起来方便了许多。游戏字体方面此次D商做得相当完善，游戏全程打下来，看上去都很顺畅。精灵名称信息、图鉴、道具、电视解说、战绩卡等也都汉化得相当完美，而最大的突破就是在战斗画面里的精灵名称也都有了显示，虽然只有两个字……不仅如此，就连《口袋妖怪 火红·叶绿》新增的九岛剧情，也都进行了很完善的汉化，这次D商看样子也是做到家了！



不过美中不足还是有的，如某些地点与人对话时会出现乱



能详细看到
携带怪兽的情报

码；有些人与地区名称都翻译的比较烂，根本就是原创的；(+_+)在与朋友进行精灵通讯交换时，出现的交换显示解说信息全都是乱码字，根本一个字都看不懂，但不会出现死机等问题，而且如果从日版《红·蓝宝石》或《火红·叶绿》中传过来的精灵，名称都会在显示成乱码字。另外玩家在玩游戏时一定要注意的就是，《叶绿》版中的精灵性格汉化有问题，很多都不正确或者说根本没汉化，精灵性格是GBA版《口袋妖怪》的新增要点，如果缺了这个，对于想培育超强精灵的玩家来说也是种遗憾了，所以在购买时，一定要注意到这个哦！（看来只能买火红版了。）



这次D商也是煞费了苦心，不到一个月就汉化到如此程度，也不容易了。该款游戏不仅汉化水准得到了口袋玩家们的肯定，更因为其加密技术使得D商的网上死对头——破解者们头疼不已，当网络论坛上热烈讨论着该汉化游戏汉化水准及加密水准之高时，也许汉化了这款游戏的D商们正在得意地笑呢。



这也许是D版商向隐藏于网络上的高手们挥出的最重一拳，因为此事后，几乎所有玩家都注意到了D商的加密手段，而且加密的中文版游戏还不是一款两款。



▲第一个不对应卡带的汉化游戏——《星之卡比 梦之泉》的CGP汉化版。

不久，CGP的《星之卡比 梦之泉》汉化版发布，只对应VBA 1.7，连烧录卡都运行不了，不用说拿来做D版了，这，也是汉化小组对D版商大肆盗其汗水成果所反击的第一拳。

10月31日，各掌机论坛及至游戏论坛都欢呼声一片，代表着D版商加密技术的《口袋妖怪 火红·叶绿》历时数月、损卡无数，终于被破解成功，但破解后的ROM，却有很多原本卡带中未曾有过的BUG，破解版来了，也有很多不该出现的BUG来了……也许，这只是一个开始。

口袋妖怪 绿宝石

容量：128M	字体：简体
汉化度：80%以上	总评价度：8



下面介绍的，是D商最新汉化出来的一款知名大作——《口袋妖怪 绿宝石》！这款口袋作品在9月16日上市以后，国内玩家最期待的就是游戏什么时候出中文版（笔者也是颇为关注）。最后还是被等到了，D商用了一个多月的时间才把这款《口袋妖怪 绿宝石》给汉化出来，我们等得好苦啊……测试！

应该说这次的汉化版本就是《红·蓝宝石》汉化版的复制增强版，除了一些在游戏中新增的要素以外，字体和剧情方面基本上都汉化翻译得一致。但开始游戏，却发现用背包时运行速度有些缓慢，而且背包袋子的字体信息会出现马赛克，这在其他版本里没有出现过。



这次精灵图鉴汉化得到了很好的改良，精灵名称、捕捉精灵信息说明都翻译得很好（精灵名称为D商翻译命名）。在图鉴里精灵前面的精灵球图标移动时，也不会出现任何马赛克了。（《红·蓝宝石》汉化版本一移动精灵，图鉴里就全是马赛克。）而查看精



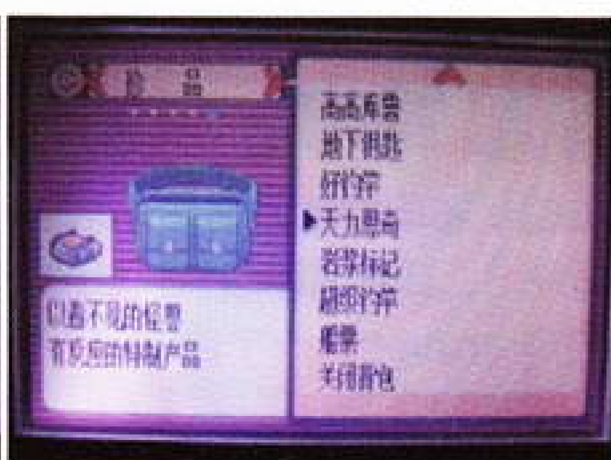

灵状态时，原先移动状态菜单的“A”字变成乱码的问题在这里也得到了改善，精灵招式说明也都翻译的很全。

《火红·叶绿》汉化版里，战斗时的精灵名称有了部分显示，是D商《口袋妖怪》汉化版的突破，而这次的《绿宝石》汉化版，不仅在战斗时精灵名称也有显示，而且精灵名称与字体是完全显示在战斗中的，字体虽然小了些，但对于口袋玩家来说，战斗乐趣还是增色了不少——D商够厚道的。(^_^) 游戏新增的战斗新地带的剧情也都被翻译汉化透了，不过在某些对战塔里对战时的排行榜和对手信息都显示为乱码，根本没法看……游戏通信交换还是与原先《火红·叶绿》汉化版本一样，交换时说明信息全部显示为乱码。






打通游戏后，并没有发现死机现象，但游戏最让人遗憾的是没有时钟功能，测试了3盘此游戏的D卡都是这样……（BOSS说也许以后卡带会添加时钟功能，第一拨基本都这样。+_+）玩家在购买时一定要注意这一点哦！另外，希望会马上更新……

可以说，这次的整体汉化方面的确有了相当大的改进。这也是D商汉化版的《口袋妖怪》中我认为最好的一款，值得推荐！

如今的D商，游戏汉化的质量有了明显提高，无论是翻译破解还是汉化速度，都有了进步。不过由于抢时间，汉化出来的作品中往往出现很多问题会让玩家感到有些困惑。以上游戏的测试，笔者只是进行了一些比较简略的测试，如果发现有什么不足之处或者在文章中有什么没有写到的地方也请各位见谅。不久前出现的几款大作也被D商看中不少，D商汉化的《口袋妖怪 绿宝石》便是最生动的例子。







▲小神游，中文行货GBA游戏的希望！

最后，还是希望大家多多支持正版。希望小神游会给大家带来更好的汉化+原创作品出来，也希望以上作品都能推出小神游的中文行货版！热烈期待中……

将FC进行到底

文 迷茫の小正 &ltfying
编 马修

用GBA玩FC游戏，也不是一天两天的事了，在掌中重温往日的经典或拾起当初的遗漏，也确实是一件很惬意的事不过转成GBA格式后的FC游戏，该如何接续FC模拟器玩的记录？如何使用金手指？如果你也喜欢在掌上玩FC经典游戏，希望下面的文章能给您一些帮助。

FC游戏记录嫁接大法

自从《最终幻想Ⅰ·Ⅱ》在GBA上复刻后，笔者就一直很想找一找FC上的原作在GBA上来玩。皇天不负有心人，我终于找到了FC上的《最终幻想Ⅰ》，但上手了一会就发现练级真是麻烦，地雷踩了一个又一个，如果要选了不同的职业，初期基本上就靠战士一人用血硬顶；怪物一多，搞不好就马上全军覆没——FC的RPG就是比现在的难啊。思前想后我还是决定全面武装我们的勇士，不但要金钱大大地有，还要具备以一敌百的实力。因此这么艰巨的任务当然就要交给统帅我来完成了。

一开始我本以为只要打开转换好的游戏再配合修改器就能完成任务，但事情不是这么简单，由于游戏是软件和ROM整合在一起的，用修改器不管怎么搜都找不到相关地址，真让人头疼啊。但既然这样不行，那换个思路想想，先修改FC的游戏，然后将其存档文件导入到转换好的游戏存档中是不是可行呢？实践证明，是可以的。

下面就将方法告诉大家，喜欢动手的跟我来。

所谓工欲善其事必先利其器，一些基本的工具是必要，这些工具大都是我们常用的：GBA模拟器VBA一个，内存修改器，比如金山游侠、Game Expert等，我个人比较喜欢用后者（以下简称GE），不但搜索速度快，而且是绿色软件不会在系统留下任何垃圾；此外还需要FC模拟器VirtuaNES，其他也可以，只要能运行FC就行；还有GBA上FC模拟器PocketNES加制作前端，一般用Thingy就行了。

1 FC游戏的修改

我们用VirtuaNES运行《最终幻想Ⅰ》，在给4位勇士选好职业和名字后进入游戏。我们进入村子，修改就开始了。过程如下：

▲先打开游戏菜单查看金钱的数目，是400。

▲然后我们打开GE，选择进程VirtuaNES。

▲点确定。在查找一栏里我们填400，然后回车，一会就查到了许多400的数据。

◀接着我们去武器店买把剑让钱的数目减少，然后将GE查找栏的数值改为剩余钱数390，再点回车，这时查到只有一个地址00543A64，就是它了，双击该地址，弹出添加地址的对话框。

◀我们在数值输入栏里填上99999，将方式改为自动锁定，接着点确定回到游戏中去我们就可以买任何自己想要的东西了。





银子现在是不缺了，下一步要改的就是等级了，先出城在外面遇上一批敌人，将他们打败，然后打开菜单查看得到多少经验值。我这里是6个经验值，然后切换到GE，点新的任务填加一个任务2，在查找栏填6 然后回车。进入游戏接着遇敌然后打败他们再查看经验值，这回是12，我们在GE查找栏里填入12后回车出现了4个地址，这些分别就是4位主角的经验值所在地址。然后分别将每一个地址的数值都改为999999。如果还有许多地址的话，重复上面的步骤再打一战查看经验值，直到查出这4个地址为止。我们回到游戏中，如果发现每个人的HP都是0的话就代表成功了，这时我们只要给英雄们补上血，以后只要打一仗就可以升一级了，呵呵。接着我们到旅馆存个档关闭模拟器和GE，而在VirtuaNES的SAVE目录下，也生成了一个和游戏同名的SAV文件，留着它，后面要用到的。

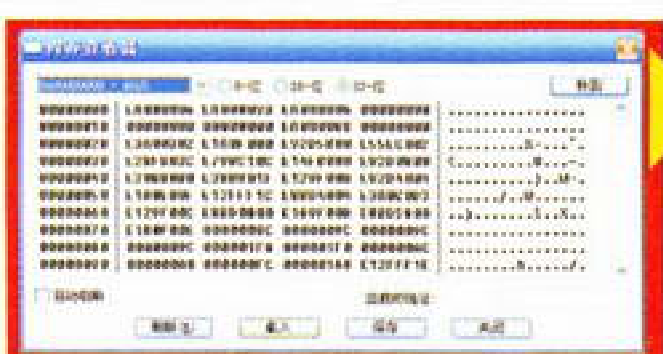
2 FC游戏转GBA





这就要用到我们的Thingy了，如果你以前用过这个前端那这个部分就可以省略不看了，但为了照顾新手我还是写一下吧。将其解压到任一文件夹后打开Thingy，点击那个文件夹样的按钮可以填加FC游戏，我们找到《最终幻想Ⅰ》所在的目录选择FC游戏后确定，游戏就出现在列表当中了；点Sort和旁边的上下箭头可以给列表中的FC游戏排序；如果点More字样的那个按钮还可以进行高级设定，在这里我们可以更改游戏名称、打开或关闭CPU、PPU的速度HACK、PAL制限定和添加启动画面等等，不过一般情况下我们用默认的就好了，只是如果游戏是中文命名的要在这里改成英文的，否则在GBA上游戏名称要么不显示要么就是一片乱码。一切就绪后我们就可以点软盘图标的那个按钮，输入文件名后就生成需要的GBA ROM了，如果不是保存在当前目录下，就会跳出一个定位PocketNES.gba文件的窗口，在PocketNES的目录下选择这个文件点确定就OK了。

3 游戏存档的导入





这是本文最核心的内容了，虽说是很重要，但操作起来一点都不复杂。首先用VBA运行刚才生成的GBA ROM，进入游戏后选择工具(Tools)→内存查看器(Memory Viewer)，进入后界面如图，进入点载入(Load)，进入到刚才第一步生成的SAV文件所在的目录下，在文件名栏内填入SAV文件的全名，比如Final Fantacy1.sav，记住后面的.SAV千万不能忘了写。为了保险建议，还是到所在目录下把文件名复制下来在此粘贴。填好后点确定这时会弹出一个输入地址和长度的窗口，我们在地址栏里填入3005000，长度填2000，如果长度一栏里是灰色的00002000那就不用管了，填好后点确定，然后关闭内存查看器。在游戏里按L+R调出设置菜单，选保存进度(Save State)保存一个进度，然后再读取进度(Load State)，选择刚才保存的进度后退回到游戏当中来。



在游戏中选continue，然后查看菜单看金钱和人物的经验值是不是和FC上修改的一样。如果是的话，那么恭喜，你成功了！如果你有烧录卡，此时马上就可以将这个游戏和存档(VBA生成的)一并烧到卡里去玩，具体的操作步骤请大家看各烧录卡的说明书了，一般情况下都会有详细的说明的。

本文以最终幻想为例介绍修改FC游戏并导入存档是为了具体化对大家说明，事实上并不局限于这个游戏，其他支持电池记忆的游戏也都可以像这样修改并导入存档的。不光如此，理论上只要能存档的游戏都行的，大家也可以试试修改其他的游戏。有什么不明白的可以自己多实践下，实践出真知嘛。

截稿前，得知新的PocketNES已经放出了9.97版，该版本最大的革新就是支持了搜索金手指代码来达到作弊的目的。这是一个令人振奋的新功能，这样原来那些不能通过导入修改记录来作弊的动作或射击游戏也能修改，动作苦手们这回可以释怀了！下面就为大家介绍一下这个新版本的PocketNES如何来使用金手指。

PocketNES V9.97金手指使用指南

接触GBA较早的玩家们大概都知道GBA上的FC模拟器PocketNES吧？N多GBA盗版卡里的FC游戏就是用这个软件转来的。不过自从它模拟FC比较完善后，放出新版一直没多大变动，直到目前最新的9.97版的出现。

首先声明，它并不是官方更新版本，但它有着重大的功能革新，就是支持了无敌的金手指码查找。(*_*) 下面我就来教大家怎么样让难如噩梦的FC游戏变得EASY！

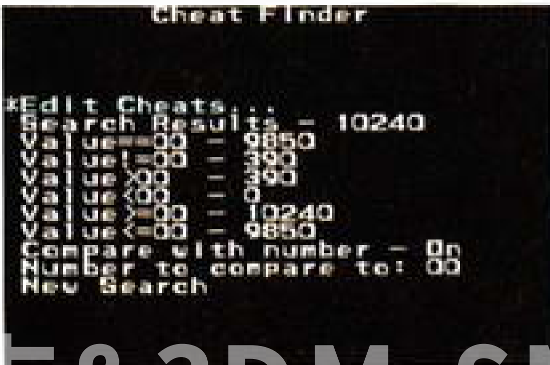
首先从网上下回来这个版本的模拟器以及制作前端。FC游戏转GBA格式的方法前面有介绍就不多废话了。为了方便大家入门，我先从最容易最基础的开始讲起。

游戏中L+R打开设置菜单，第7项的Cheat Finder(以下简称CF)就是查找金手指。进入后里面各项代表的意思分别如右表

Edit Cheats	编辑金手指。
Search Resulte	查看当前搜索的结果，数字表示当前搜索到的需要的地址的数量。
New==Old	查找相等的数值的地址。
New!=Old	查找不相等的数值的地址。
New > Old	查找比后者大的数值的地址。
New < Old	查找比后者小的数值的地址。
New >=Old	查找比后者大的和相等的数值的地址。
New <=Old	查找比后者小的和相等的数值的地址。
Compare with number – off	是否打开比较查找，默认情况是关闭，精确查找时需打开。
Update Values	更新“Old”的数值，“Compare with numbe”选on后（打开精确查找），该项变为“Number to compare to:”对应的数值就是要比较的数值。
New Search	新的查找

1 查找方法说明

查找的话，首先要确定你查找的方式（精确查找还是模糊查找），默认的是模糊查找模式。查找刚开始的时候，模拟器会把FC游戏里所有地址的数值全部列出来（10240个），这时，系统已经将数值记录，不会随游戏的进行改变，我们要做的，就是将随着游戏进行而改变的数值和这些已经记录下来的数值进行比较(精确查找的时候，是和你输入的数值进行比较)，筛选我们需要的数值，然后输入你想改变的数值，就完成了一次修改。



上表中3~8行是比较选项，“NEW”表示的是你暂停游戏的时候游戏中各地址的当前数值，每项后面的数字就是符合各行条件的地

址；“OLD”是上一次查找的结果，第一次查的时候，就是全部的地址对应的数值，如果是精确查找，就直接与你输入的数值进行比较，然后选择你需要的比较方法（后文边举例边说比较好懂），按A键则更新你的查找结果。重复上述步骤，直到找到你需要的地址，就可以选第2项进行数值编辑了。

（注意：一旦地址和数值被输入，模拟器就会锁定该地址的数值，使数值不会随游戏的进行而改变。）

2 简单的精确查找

以日版的《影の传说》为例，这游戏当初也耗了我不少时间才通关，就是因为命太少了。(大家不要笑我)现在我们就拿主角的生命数开刀，进入游戏，看右下角主角的生命数，是2，进入CF打开比较查找(选项上按A键打开)，在要比较数值里输入02(按A后上下键选择数值，这里的02是16进制的，不是10进制，详细的后面再讲)，然后按A确定，就会出现各个查找选项查找的结果。我们看第3项——等于查找数值的地址数，这里显示的是16，在这行上按A确定，退出设置菜单回到游戏中来(按两次L+R)。



接着在游戏中找个小喽罗撞死自己，这时屏幕就显示只有1条命了。马上进入CF菜单。在要比较的数值里输入01，点确定，这时显示有两个查找结果。继续回到游戏中。再死一次，进入CF菜单查00，这回只有一个值了，先选第3项再选择第2项，出现如下图的画面，这就是我们要查找的主角的命的地址，冒号前面的是地址，后面的是数值，我们保持地址不变，在数值里输入63。然后确定(63是10进制里的99)，在这里，按Select键可以删除错误的金手指。回到游戏里看看，果然，主角的生命数已经是99了！哈哈，现在可以不用担心小命任意游戏了。如果关机后想再以无限命玩这个游戏，你也可以把这个地址记下来，在CF菜单第1项里输入这些数值就行了。







这些容量小的游戏修改命数很简单，但有些重要的要在这里提一下：有时候修改命数并不能光看主角现在的生命数，如《影の传说》和《魂斗罗》，一开始主角其实是有3条命的，但屏幕上只显示2，因为还有一条主角在用，这个大家修改多了自然就会明白。还有生命数的最大值不一定是99，有些FC游戏的生命数最大值只有9，如果你这时改成了99，就会发生数据溢出，轻则花版，严重可能会导致死机甚至存档丢失。

3 简单的模糊查找

在修改某些FC游戏的数值时，比如说人物的血格(槽)。有的可以通过血格个数来查找人物的血数，如《忍者龙剑传3》；但有些游戏即使用数血格的个数这样的方法来查数值也查不到，还有的游戏只有血槽长度而没有具体数值的，像《忍者神龟格斗》，这时用精确查找就行不通了，只能使用模糊查找的方法来查找。下面我们就以《忍者神龟格斗》为例。

进入游戏，直接进入CF界面，默认是模糊查找的方式，但保险起见，请确认Compare with number后面的值是OFF，然后选择New Search重置下数值，即初始化模糊查找。回到游戏，挨下打，再次进入CF界面，这时由于你伤血了，所以血对应的数值就减少，选择New < Old就可以把你要查找的数值的范围缩小。重复如上步骤，直到你要查找的数值的范围缩小到最小。大多数游戏都能只剩下一个数值，不过有的游戏能查出超过一个地址数的数值，少则两个，多则四











个，不过这些地址的特征就是数值完全一致，懒人可以将其全部改掉，不怕麻烦的就去一个一个试下去，因为只有一个地址是我们需要的，其它的都是该地址的映射，可以不理。找到了地址，不要慌着修改，我们还要确定其最大值——方法很简单，就是在模拟器菜单上选择restart（这时不要在CF界面锁定任何数值），再次进入游戏，在满血的情况下进入CF界面，这时查看保留的上次查找结果的地址，该地址的数值就是你当前满血状态的数值，锁定该数值后，搞定！回到游戏中看看，是不是不减血了？这回终于可以叫器史来德了，让你的拳头来得更猛烈些吧！ -_-

4 复杂数据的查找

讲这个之前，我们先了解一下FC的一些基本知识，大家都知道FC的CPU是8位的，8位CPU能同时处理的最大的2进制数值是11111111，转换成16进制是FF，转换成10进制就是255，但



▲进入游戏，调出菜单，初始金钱数就是400，先将400换成16进制数，是190，直接查找后面两位90



▲花掉5块，钱剩下395，再将395转换成16进制数，是18B，查找8B，就找到了惟一一个地址了。



▲《最终幻想Ⅰ》金钱最大值是999999，然后换算成16进制数是F423F，"3F"就是刚才查到的地址(601C)的数值的最大值，然后手动添加601D——42，601E——0F两个地址。该位不足需在前面补0，以后改类似游戏的这种数值时都这样，查到地址后，手动添加紧接下来的两个地址。

是在FC的RPG游戏中，像金钱数、经验值等，都远超过了255，这些数据，8位的CPU是怎么处理的呢？解决的方法就是用一组地址来表示一个数值，也就是将一个比较大的数据，用多个地址来储存，并且这些地址都是连续的，第一个地址的数值表示要修改的游戏数据的个位、十位，紧接着的下一个地址的数值就表示要修改的游戏数据的百位、千位，如此类推。下面我们以《最终幻想Ⅰ》为例，说下大于255的数值的查找方法。（提示：将Windows自带的计算器切换到科学型时即可转换。）



▲回到游戏看看，金钱数是不是变成999999了。

看到这里，大家可能有个疑问，为什么不将每个地址的数值改成FF呢？FF不是最大最大的么？但其实不是这样的，FF的确是单一地址的最大值，可是这里地址间都是关联的，几个地址的数值在一起才构成了我们需要修改的数据，而你将3位都改成FF的话，FFFFFF（16进制）=16777215（十进制），这个数就超出了999999，从而发生了数据溢出。但是，有的人也会想：我只改前两个地址为FF，即FFFF=65535，不就不会溢出了吗？这样也是不行的，虽然改过后金钱数的确是65535，不过，游戏是要玩的，假如你在战斗中获得1块钱，那么，你的金钱数本应该变成10000（16进制），不过，由于你将后面4位锁定成了FFFF，数

据就变成了1FFFF，如此下去，第5位数迟早进位到F（因为它的最大值是F），FFFFF=1048575，大于999999，还是溢出！之所以会这样，完全是因为进位和数据锁定的问题。看了头大的菜鸟们，完全可以略过这些文字不看；对此感兴趣的，可以自己慢慢实践，能完全弄懂的我相信对你还是很有帮助的，当然这是题外话了。

还有些更特殊的改法是因游戏而异的，比如修改游戏中人物的状态，查找的关键是需要了解数据在地址中的储存方式，我们以超级经典的《超级马里奥》为例，教教大家如何修改人物的状态。



▲进入游戏，初始化模糊查找，去接个蘑菇变大，因为状态改变了，所以就查下New!=Old。



▲继续游戏，接到火力花后，再一次查下New!=Old。

我们要改的就是马里奥的3种状态，分别是初始状态、变大了的状态以及得到火力花的状态。游戏里面，3种状态是用一个地址下的不同数值来表示的，而我们就用模糊查找来查。





到这一步骤时，剩下的数据还很多，不要担心，继续游戏，时不时进入CF界面查下New==Old（因为你的状态没有改变），或者在模拟器菜单里面选restart重置游戏后查New!=Old(因为你又变小了)。记住一定要在模拟器菜单里选择restart而不能选Exit，当然更不是关了GBA再开。重复上述步骤，直到剩下1个地址0756，接到火力花后，此数值是02，锁定此值，马里奥就锁定成火力花状态了，而数值01则是变大状态的马里奥。

还有别的状态，比如马里奥接到星星后的无敌状态，它并不是永久保存的，一定时间后就自动消失，这种状态在地址中通常是以时间的方式储存。我们同样以《超级马里奥》为例：



▲初始化模糊查找后，去接个星星，这时地址中的计时器就开始运作了，我们只要进入CF界面，查找New!=Old。



▲回到游戏，等个一两秒，再次进入CF界面查找New!=Old，如此重复，直到查到惟一一个地址079F，此地址下的数值就是计数器的值，可以先不管它。



▲等无敌时间过去，查看其值，是00，也就是说计数器是将无敌时间计数到00为止，所以将其锁定成一个非00的值（01～FF），就能一直保持无敌状态了。回到游戏看看，是不是无敌了——咦？库巴怎么飞了？（－_－b）



当然，这些查找是需要有充分的时间和足够的耐性的，尤其是第四部分的人物状态查找还要面对可能一无所获的情况，遇到这种情况你就必须要反复尝试，在失败中总结经验，直至找到正确的地址。找出来就苦尽甘来啦！

当大家看到这篇文章的时候，NDS和PSP都已经发售了。而我们的老将GBA和SP有能力继续为我们服役多久，还是未知数，但愿此文能让大家在还没有下代掌机陪伴的日子里，继续充分发挥着GBA的作用，圆了各位在GBA上将FC游戏进行到底的梦想！

兴趣决定一切

——访《GBA日汉英电子词典》作者Fan

文 小超 编 马修

两年前说到GBA的机能，那可真是谁都翘大拇指；但现在再说GBA机能，可就有些不那么强了，毕竟NDS和PSP都已推出了嘛。不过在国内，GBA已经远远不止玩游戏这么简单了，播放动画、电子书、MP3、电子词典……一应俱全，那么这些软件究竟出自哪些高手？下面，本文就将采访默默奉献的GBA软件开发者之一、《GBA日汉英电子词典》的作者Fan。而记者，自然是小超啦。

来自西北边陲的GBA软件达人

小超：您好，很高兴您能接受《掌机王SP》的采访！

Fan：很荣幸呀！我只是个无名小辈而已。

小超：哪里哪里，您开发的《GBA日汉英电子词典》可是给我们相当大的震撼呢。您能对我们的读者做一下自我介绍吗？

Fan：好的，我的网名叫Fan，男性公民。我目前在新疆鄯善地区，从事石油天然气加工方面的工作。我的个人主页是：http://www.gbadict.home.sunbo.net，欢迎大家访问！

小超：天然气加工？

Fan：是的，我在学校时学了“克劳斯脱硫法”，可是这里的天然气根本不含硫。

小超：汗，脱硫法？真是隔行如隔山啊，不过，大家的共同爱好却都是GBA！在新疆的话，是不是购买游戏方面的商品会有些困难？

Fan：是呀！新疆这边对GBA了解的人没有几个。乌鲁木齐有游戏店，但我半年才出去一趟，东西也不如内地多，我的EZFlash烧录卡是在西安买的，我老家在西安，呵呵！

小超：半年才去一趟！真是够闭塞的。

Fan：幸好有了网络，不然我现在可能还不知道GBA是什么，不过这里拨号的速度真是很慢。

小超：还在用拨号上网？好古老……条件真艰苦！

ABC_CBA_ABC123@163.COM

日汉英电子词典



平假名==START

片假名==SELECT

漢字==L

英語==R（暂无）

仅供测试

WWW.GBADICT.HOME.SUNBO.NET

▲《GBA日汉英电子词典》的运行界面

Fan：是电话拨号上网，而且还是用201卡，很不稳定的，有时只能访问油田内部网。其实宽带也有，只是今年还不能接入，完全是通讯处的问题。不过我不常上网，无所谓！

小超：您最喜欢的GBA游戏是什么？

Fan：我喜欢“《逆转裁判》系列”，1、2、3代都玩了。现在网上有这个游戏的汉化版本，但是我觉得还是玩日文原版好点，尤其是这款游戏。

GBA编程其实很容易

小超：下面我想问一些关于GBA编程的问题。您是怎么对GBA编程感兴趣的呢？

Fan：本来我一直梦想着制作游戏，但是电脑游戏门槛太高，一个人也干不成，而且我一直梦想着来给游戏机制作游戏。相信这样的人一定很多，我也玩过一些别人的小游戏。很久以前我就对GBA编程产生了兴趣，Readboy出来的时候，我也制作过一个GBA电子书程序。现在制作GBA软件已成为我生活中的一大乐趣。

小超：看来，兴趣是您编程的动力。您以前也做过GBA程序？怎么没有放到网上呢？

Fan：当时并没有放上，只是自己用了一段时间，《三国演义》就是在自己制作的电子书软件上看的。

小超：哗……除了词典、电子书软件，还制作过其他的软件吗？

Fan：有，比如拼图游戏什么的，不过大部分都是我为了熟悉GBA硬件而做的小程序，那些程序实际上并没有实用价值，不过用来学习GBA编程还很有用。因为我不想重复别人的软件，所以一直都没有放出来！假如现在有了更好的GBA日语词典，我也会中止开发的。

小超：GBA编程您主要用什么语言？C吗？

Fan：目前看来最好用的是C语言，另外汇编也不错。汇编语言的话，你只需要使用Goldroad.exe这个程序就可以了，但是非常难。它支持ARM7指令，编译后的程序容量小，速度快，用模拟器

可以直接调试源代码，但是需要对GBA硬件方面了解多一点。当然C语言和汇编混合编程才更实际一点。

小超：也就是说，汇编比C的执行效率要高一些？您的词典是用什么语言编成的呢？

Fan：我现在的词典就是混合编程实现的。大部分的GBA游戏应该是用C或者C++编写，不然那么大的项目是无法想像的。

小超：编程平台用的是什么？Borland C++、Microsoft VisualC++或者别的什么平台？

Fan：两者都不行，也有使用VC外壳编辑程序的，但是编译就不行了，毕竟不是给电脑软件编程。还是选GCC或者其他编译器编译好一点。

小超：您用的是什么平台编译？

Fan：我一直使用HAM，它的内核是GCC编译器，虽然有很多人说这样效率不高，但我觉得还不错。缺点是现在它的Windows版本有讨厌的广告，不过去除也容易。

小超：现在的GBA编译平台有很多，比如GCC，还有ARM SDT等等，免费和收费的都有，这些平台的主要区别是什么？

Fan：ARM SDT应该比GCC效率高，但实际上GBA主要处理2D图形，CPU的首要工作是协调，具体并不参与很多计算。无论用什么编译平台都行，自己习惯就好。我曾经也使用过其他的编译器，但是实际用起来太复杂，个人感觉还是HAM好一点，安装完就可以直接使用，提供的Demo也很多。



▲ 用HAM制作的GBA Demo。

小超：您对HAM比较推崇，HAM的优点还有哪些呢？

Fan：HAM从最初单纯的GCC外壳到现在的版本，功能已变得非常强大，库函数非常丰富，程序员几乎不再需要对GBA有过多了解。而且HAM完全免费，还有很多很酷的特效支持，编程时直接调用就行。

小超：看来，HAM比较适合初学者使用啊。

Fan：对，这个程序可以从http://www.ngine.de网站直接下载，不到50MB。

小超：您觉得GBA的机能如何？

Fan：个人感觉GBA速度还是非常快的！因为透明、旋转、放大等特效都是硬件支持，所以2D性能不错——不过3D方面就不行了。

小超：如果想学GBA编程，应该从哪方面来着手？

Fan：首先C语言基础应该要有一些，C语言的易错性让很多初学者头疼，就是我到现在对一些错误也不易看出。通常程序的调试时间永远大于编程的时间。有了C语言基础后，就要对GBA的硬件结构了解一下，最最主要的是它的内存分布结构，起码知道现存的地址、内存分布以及图像系统、颜色、声音。另外DMA、按键输入、中断、ROM数据的格式也要了解点。当然，最好还是从网上学点例程，这样会进步很快。

小超：需要知道的东西还真不少，好像很复杂的样子……

Fan：不，GBA编程不一定要很复杂的技术的，真要是涉及到技术，我也不懂啊！其实GBA现在开发环境非常好，不像以前需要知道GBA太多的硬件细节。GBA使用的是ARM7型CPU，这种CPU广泛用于各种掌上设备，所以学过电子专业的人都可以使用GBA开发程序。



▲ VBA的调试功能也很强大。

小超：呵呵，听你这么说，相信很多读者朋友都会跃跃欲试。您也编过好几个GBA程序了，能不能总结一下相关经验？

Fan：也没什么经验，不过图形模式下，初学者应该从mode4开始，还有就是刚才说的多上网查查资料，有时还自己制作一些数据转换工具，把图像弄得适合GBA显示、汉字字模制作、音乐转换的一些小程序等等。

小超：您平时用什么来调试GBA程序？GBA还是模拟器？

Fan：当然是模拟器，我一般用VBA，它可以检验背景层是否正确、调色板设置等等，还可以进行代码级别跟踪调试。这个模拟器特别适合汉化游戏。

小超：现在VBA模拟GBA硬件能达到什么程度？

Fan：我感觉差不多有100%，毕竟这个模拟器已经有年头了。另外，Rascalboy Advance和No$GBA也不错，善于利用现成的工具就可以多省点力。

小超：如果在模拟器上运行正常的程序，在GBA上就一定可以正常运行吗？

Fan：不见得，GBA ROM在开始地址的某处，

好像是0x0b0e—0x0b0f处这两个字节放了校验和补码，模拟器是不检查的，但GBA会检查。我的《GBA日汉英电子词典》V1.8版就出过类似问题，我把ROM修改后没有更改校验，结果很多GBA Link用户无法烧录。还好，我及时发现问题，推出了修正版程序。

从“日汉词典”到“日英汉词典”

小超：下面谈谈您的《GBA日汉英电子词典》吧，毕竟它是第一款GBA上的日文、中文、英文三方互译软件。第一的名号总是很引人注目。当初怎么想到编写这样一款软件的？

Fan：有段时间电脑出了问题，备份的光盘又损坏，所以2003年整整一年没有接触过GBA。买了GBA SP后，对GBA重新有了好感，就决心制作这么一款软件！刚开始觉得制作电子词典太小儿科，有点不屑。但是学了一段日语后感觉没有一部词典不行，特别是日语词典查询和汉语字典一样麻烦。何况GBA上现有的词典还没有几个让人满意的……所以我就开始制作了，而且并不费力。

小超：于是就有了制作一款日汉词典的念头？为什么后来又加上了英文？

Fan：因为我有现成的英语词库，而且加入也很容易。可惜V1.8版的汉语索引没完成，大家现在只能使用平假名、片假名索引 。

小超：能大致说说这个软件的制作步骤吗？

Fan：可以。首先需要有个字库，网上的大部分字库只提供常用的六千汉字。显然日语词典不能用这样的字库，只能选GBK全字库。我的字库是自己用VC++制作的16点阵字库，包含两万多汉字，容量700KB。接着就是显示汉字了，如果用GBA mode4模式的话很容易，和DOS下显示汉字的方法差不多。字库的制作不是很难，要把汉字的区码位码提取然后在字库中定位。初学者如果能够自己独自制作字模，显示汉字，那么GBA编程就入门了。然后是制作字符串函数以及准备词库文件，包括单词、词性、解释等等。将它们包含在你的GBA库文件中。当确保显示正确后就可以尝试输入索引部分了。日语词典非常麻烦，需要平假名、片假名索引。并且需要汉字索引，这等于要在GBA上实现汉字输入法，还是英文词典容易一点。

>あきち空地
[1.1]空的土地
[2.1]vacant land

▲《GBA日汉英电子词典》可以实现日语、汉语、英语三方词语查询。

小超：制作一款软件真不容易，您大约花了多长时间？

Fan：主体程序大概用了半个月吧。不过除错用了大部分时间。毕竟不是电脑软件编程。因为我以前制作过电子书软件，文字显示不是问题，关键是索引部分。



▲ Fan在最终版中将对词典输入方法进行改进。

小超：可以这么说，《GBA日英汉电子词典》的出现也算是厚积薄发吧。如果没有以前的经验，也做不出好的作品。我觉得现在显示效果还不错，就是在文字输入上不大习惯。

Fan：我的词典和“好易通”有点像，一屏显示7个单词。日语同音词很多，这样大家查询起来更好点。如果输入一个单词只显示一个相应的词和解释是不行的。文字输入的确是难点，假名那么多，快把屏幕占满了。我的大部分时间都用在解决输入问题。十字键控制只能做成这样，不过我还是进行了改进。

小超：具体做了哪些改进呢？

Fan：重新做了键盘输入部分的程序，定位更准确，索引速度很快，输入假名后对应的词组立即更新，可以后退，不用担心输入错误。

小超：最终版本一定很强！现在大家比较关心字典的进度，能否透露一下？

Fan：关键函数使用汇编语言编写，执行效率更高。现在词典最终版已经基本上完成，最近工作忙，一个月没修改，但我会争取这个月放出软件。

小超：最终版《GBA日汉英电子词典》有哪些新功能？

Fan： 除了一些小改进、小优化，我还加入了词语分类。日文词汇方面是按《标准日本语》初、中级的每一课分类；英文词汇也是如此，按剑桥少儿英语3册、小学6册(分上下)、初中、高中、大学四六级、GRE进行分类，方便大家背单词。本想加入日文单词测验，可是觉得没必要。

小超：哇，这个分类好清楚，以后背单词就用这个了！看到您个人主页上的留言，好像还有过加入语音的想法？

Fan：语音还是算了。没有语音素材，ROM的容量也是问题。原来的很多想法都要放弃或者缩水。我想尽快完成它。

小超：不过，即使这样，这个软件也很

棒了！

Fan：还行吧，网上为GBA制作的软件都太旧了，最近基本没出什么新掌机软件，所以我的词典才会这么引人注意。今年大家好像不太关心GBA了。

软件创意很重要

小超：说到GBA软件，现在网上已经有很多了，包括各种模拟器还有图书等，您最欣赏的软件是什么？

Fan：除了游戏外应该是看图软件。具体名字记不得了，不过支持的图像种类很多。我希望有人能制作个科学计算器、万年历什么的，创意不要太局限。

小超：在GBA平台上编程不是很难，为什么现在GBA软件的总体数量不多呢？

Fan：因为用户还是少呀，很多玩家只是单纯地玩游戏，有些水平高的没接触过GBA，最重要的是没钱吧！

小超：听网友说，现在已经有盗版商盗用您的《GBA日汉英电子词典》制作成卡带来卖，您怎么看待这件事？

Fan：没什么，只要卡带别卖太贵就行了。我担心词典错误太多，玩家吃亏！要盗也要等到最终版嘛。

▲ 国内烧录卡市场可用群雄争霸来形容。

小超：这种事国内经常发生，目前还没有很好的办法防止。没有影响到您继续完成《GBA日汉英电子词典》的信念吗？

Fan：当然没有，善始善终嘛。

小超：完成了这个词典，有没有想过编写其他的GBA软件？或者游戏什么的？

Fan：游戏不敢想，毕竟现在的游戏不是一个人可以弄的。软件也没什么目标。我接下来会学MAYA（编注：一种3D动画软件），当然，最重要的还是日语。

小超：呵呵，您的兴趣真是广泛。对于现在国内的GBA软件制作以及游戏汉化状况，您的看法是？

Fan：游戏汉化水平已经很高了，GBA软件开发可能都集中在了烧录卡程序上面，其他的开发都是小打小闹。

小超：您对GBA软件的商业化有什么特别的看法吗？

Fan：商业化很难！目前只有烧录卡厂商能挣上钱了！http://www.gbadev.org上有很多小游戏，不过很多都不具备商业价值，只是演示GBA机能。当年很多厂商制作了FC学习卡，为什么不制作GBA上的学习卡呢？

小超：哦，GBA学习卡，非常棒的想法！我现在还记得当时风靡全国的《小霸王英语词霸》呢。

Fan：是的，创意很重要。GBA程序开发门槛很低，开发费用也不大，关键是有好点子。

开发NDS软件是一年以后的事情

小超：现在NDS和PSP相继发售，新时代的掌机大战已经拉开帷幕，您比较欣赏哪款掌机呢？

Fan：哈哈，我还是看好NDS，即使没有NDS卡带，也可以暂时用它玩GBA游戏。

小超：大概什么时间才会大规模出现NDS和PSP的软件呢？

Fan：这个很难说，因为现在大家对这两款掌机的硬件构造和性能都很不了解。

小超：现在国外已经有人开始尝试DUMP NDS的ROM了。如果可能，您有没有开发PSP或者NDS软件的打算？

Fan：NDS应该容易点吧，都是ARM系列的CPU；PSP太复杂了，不过那应该是至少一年后的事情了。希望可以用到触摸屏，这样开发学习软件也会很方便。



▲NDS模拟器又出新版本，但距离运行商业游戏还很远。

小超：嗯，如果用触摸屏实现手写汉字的功能，词典输入问题就解决了。

Fan：手写汉字？可能太复杂了，掌上电脑的手写输入都有专利，个人要在NDS上实现手写输入有难度。除非有高手完成这一部分。

小超：很高兴今天能请到Fan。最后，您和《掌机王SP》、和读者们说点什么吧。

Fan：希望读者朋友们能够多多支持GBA软件的开发工作，也祝《掌机王SP》杂志能越办越好！

小超：谢谢！《掌机王SP》祝您工作顺利，再次感谢您接受我们的采访！

文 LIKY&binbin30

NDS完全解剖报告

经过上一辑的介绍，大家对双屏掌机NDS应该有一定了解了吧，这次我们就来更加深入地了解它，我们将给NDS动一次大手术，对它进行完全解剖，并让大家了解它身体内部各个器官的功能。请大家按秩序进入手术室，不要喧哗，细心地观看全部过程，并安静地听主刀医师LIKY教授和binbin30教授的讲解。

●手术前的必要器械

十字头螺丝刀一把，三角头螺丝刀一把，一字头螺丝刀一把，皮老虎一个，擦镜布一块。

由于NDS内部元件精密，尤其要注意防尘，拆开后灰尘会不可避免地进入，皮老虎可以用来吹除灰尘，擦镜布用来清洁屏幕。

注：以下过程按照从左往右，从上往下的顺序观看。

●动手前的的准备工作

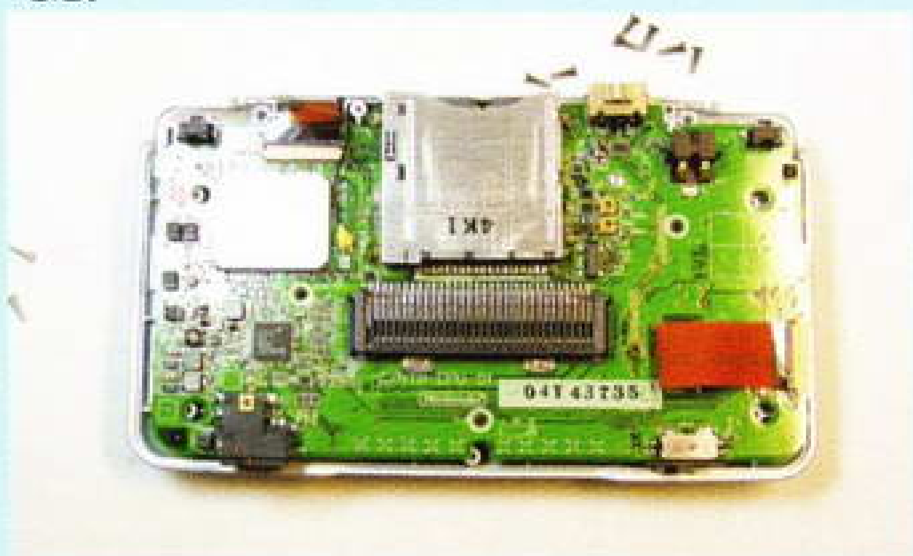
由于人身上会带有静电，动手时很可能会因此击穿NDS内部元件，所以事先一定要去除身上静电，最好去洗洗手，然后找一处平稳干净的桌子，将工具放好，将NDS的触控笔拔出，触控带取下，如果有卡带也要取出，然后开始下面的拆机步骤。



▲利用十字头螺丝刀旋下主机背面电池仓的螺丝，然后取出电池。



▲主机背面有7颗三角头螺丝，注意挂机绳孔有一颗，电池仓内有两颗，将它们全部旋下后便可打开NDS后盖了。



▲打开后盖的NDS，大致看看元件板。



▲这个是上屏的排线，左边那个黄色金属头的黑线是连接上屏的数据线，金属头是扣在元件板上的，所以可以挑起来。



▲将L、R键取下，然后便可将元件板翻过来，注意下屏还是连在上面的，所以要小心。



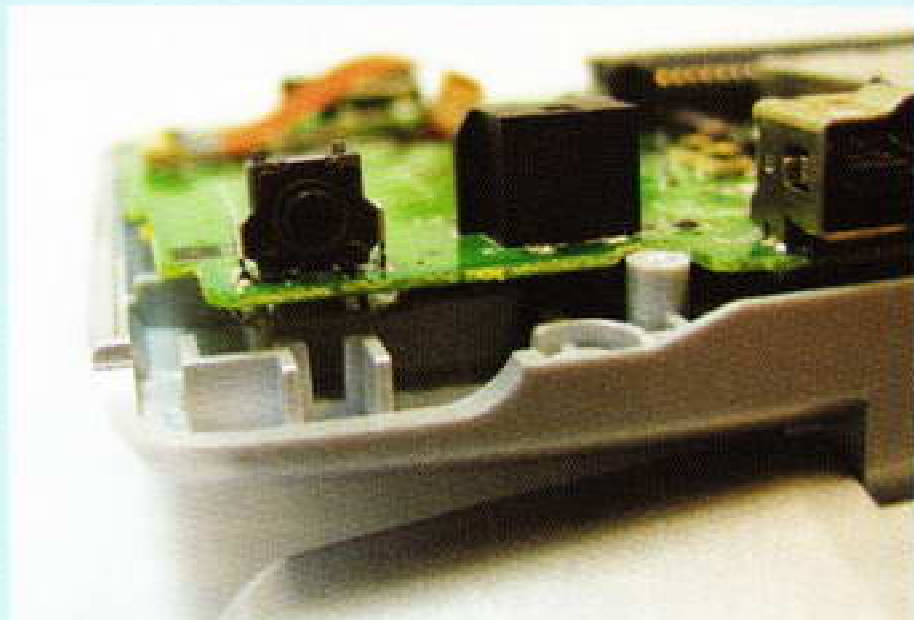
▲这个黑色的圆东西就是麦克风。



▲这是方向键以及电源键的按钮，按键类似于手机按键。



▲A、B、X、Y 4键以及Select、Start。



▲L、R键的按钮。



▲拆下的全部按键。



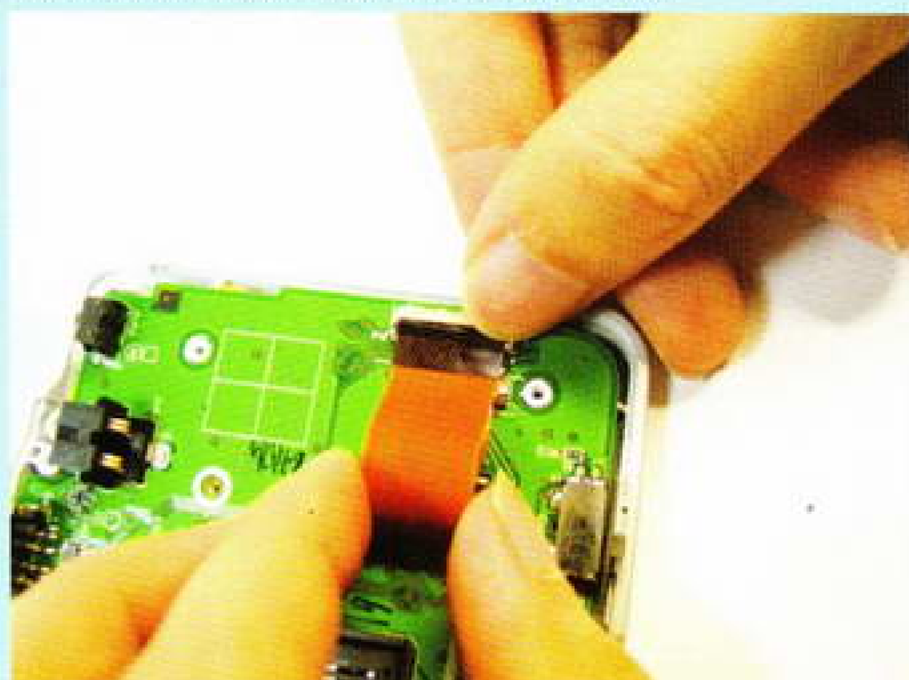
▲耳机／麦克风插孔。



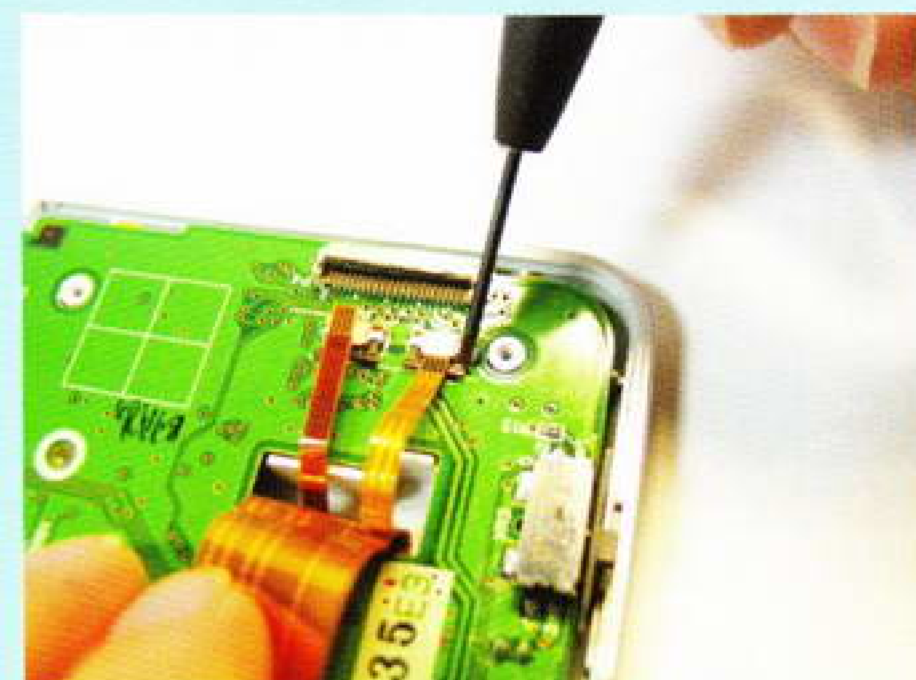
▲状态灯。

小心！拆除液晶屏排线

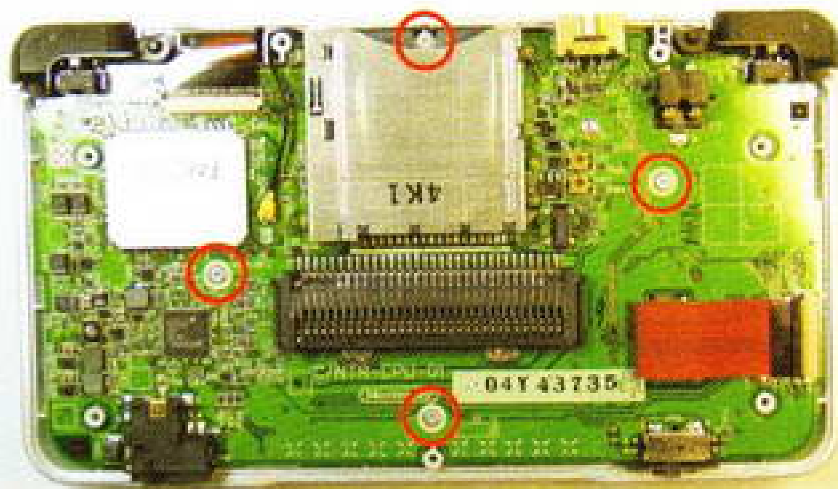
下面开始拆除液晶屏的排线，要相当小心，排线非常脆弱，稍微折一下就有可能导致屏幕永远出不了画面了。连接上屏的是一个长型排线，连接下屏的是一个长型排线加两个短排线，长排线和短排线的拆除方法是不同的。



▲拆除上屏的长排线，用指甲挑起黑色的卡扣，然后小心地将排线拔出。



▲拆除这种短排线，要用一字头螺丝刀推出两头的卡扣，然后小心地拔出排线。千万注意，两头卡扣要交换着一点一点地推，而且注意不要用力过猛，如果螺丝刀戳到元件板上那就糟了。



▲接下来继续拆除元件板上的螺丝，这里共有4颗十字头螺丝，很容易便可旋下。


▲液晶屏与元件板分离了，下屏的背面也可以看到了，上面写有编号，只是没有看到制造商的标志，那个"SHARP"去哪里了？（笑）

拆开上屏

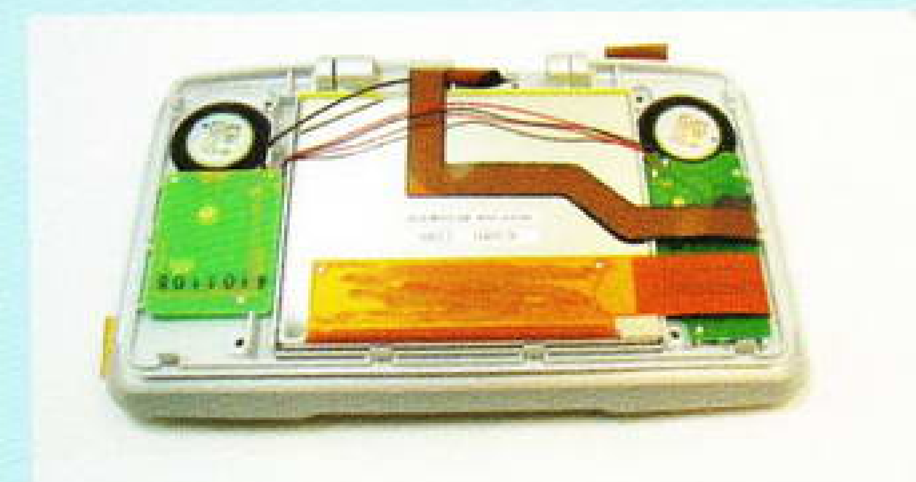
拆到这一步似乎已经没有什么可拆的了，不过相信大家的好奇心还是没有得到满足，那么下面我们继续，把NDS的上屏拆开。


▲乍一看上屏似乎无从下手，其实只要挑起屏幕四周的4块"掩体"可以看到螺丝，都是十字头螺丝。"掩体"材料为橡皮，背面有胶，挑起来后最好反过来放到干净的地方。


▲主机上下屏连接的转轮中还有一颗十字头螺丝，比较隐蔽，不要忘了旋下。

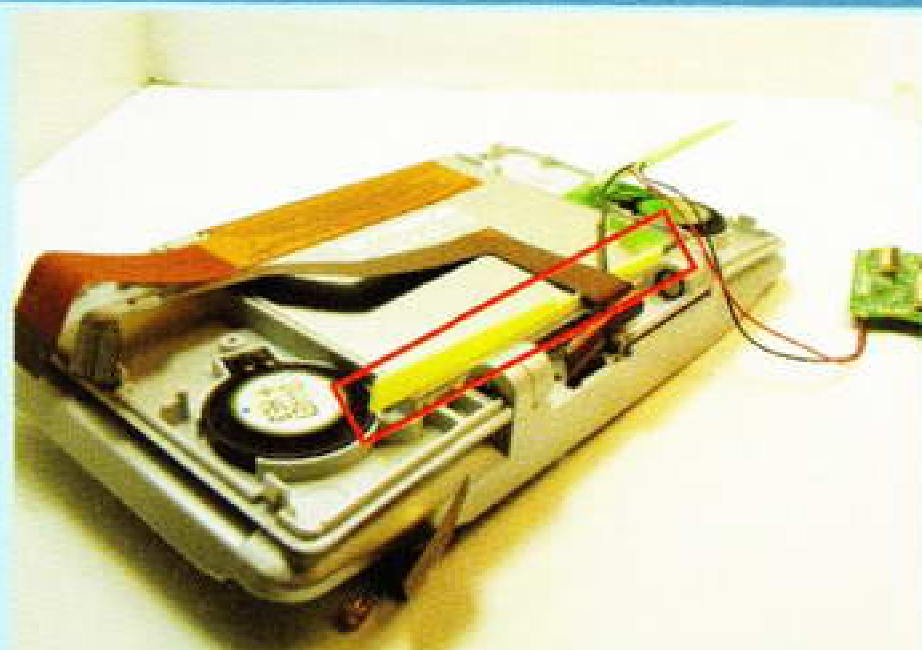

▲旋下那颗螺丝后，转轮的一部分可以取下，从这个方向可以清楚地看到转轮中的金属滑轮。

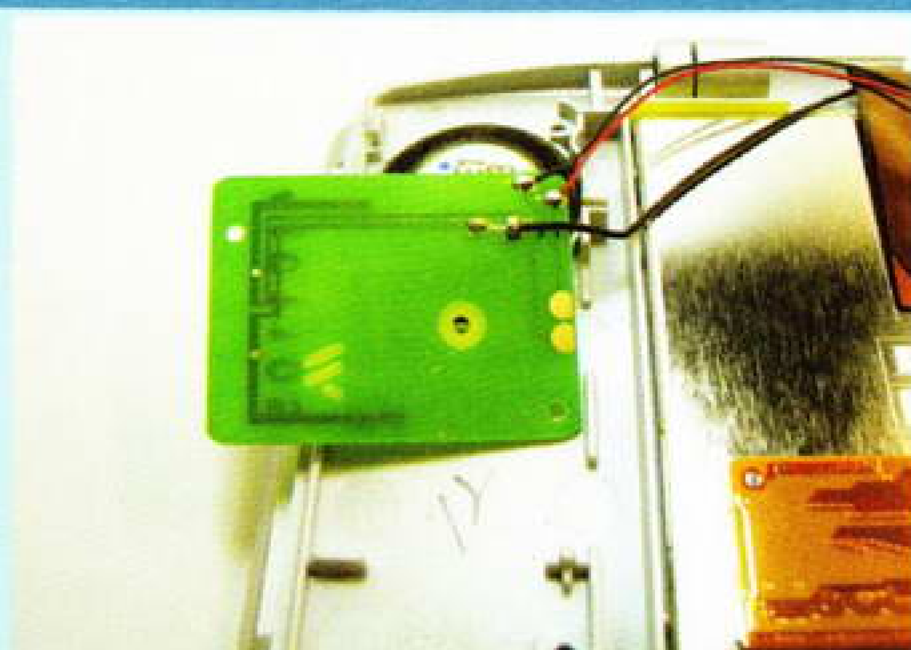

▲此时可将上屏拆开了，即可以将NDS主机的上盖拆下。由于结合得比较紧，需要慢慢分离，而且千万要注意，必须将主机先合上，上盖才好分离下来。

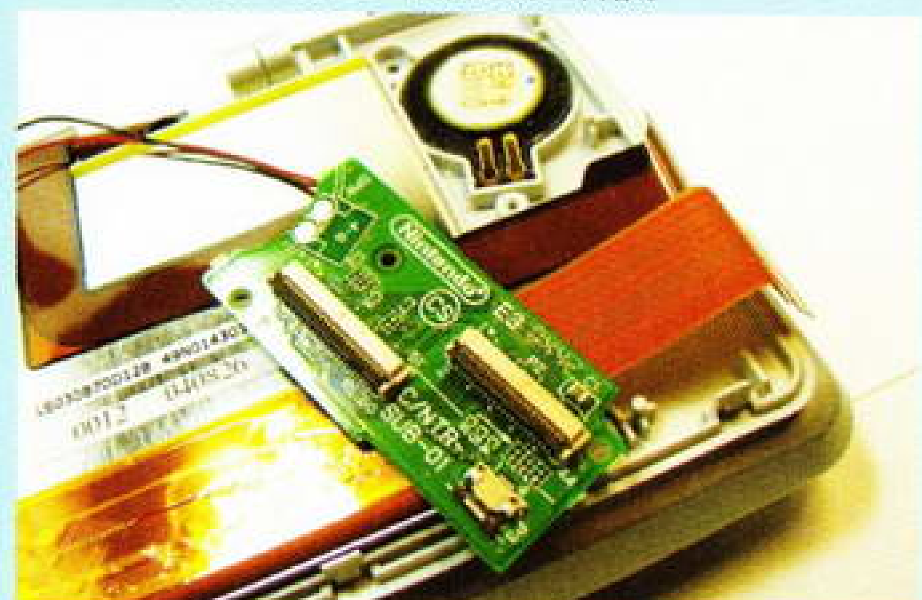

▲揭开了NDS主机上盖，看看内部构造。上屏的背面，写有编号。左右的两个喇叭很显眼，两个喇叭下方各有一款元件板。



◀两个喇叭，它们给NDS提供了不错的音源。


▲上屏竟然还要垫一块黄色的塑料板。


▲这块元件板的结构非常简单，有三根线焊在上面。



▲旋下元件板的十字头螺丝，可以看到背面连接着两长一段3个排线，按照前面的方法小心地拆下。



▲元件板上印有Nintendo的LOGO，而且还标有“NTR”的代号。(NDS的开发代号就是NITRO)

全部部件

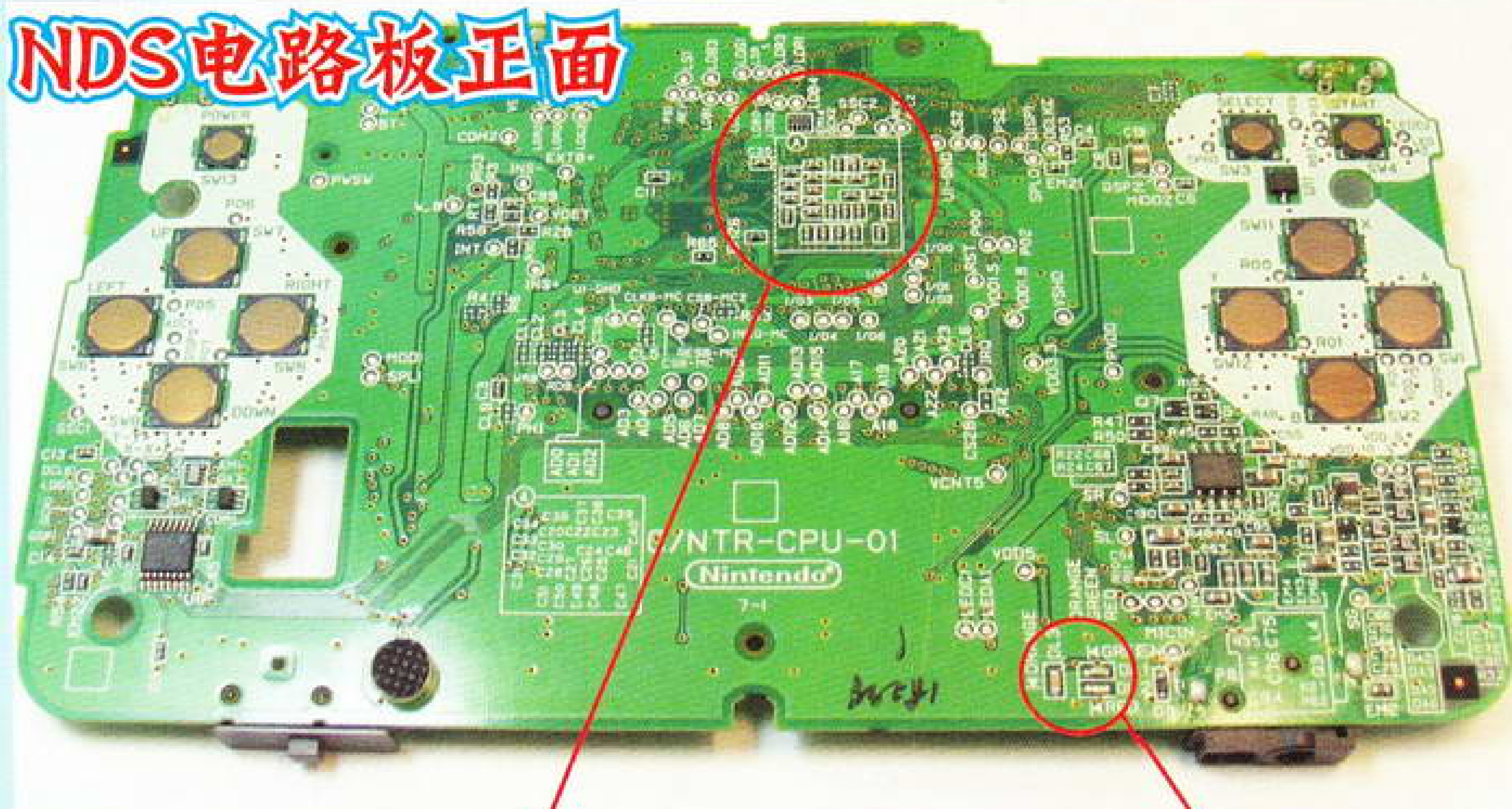


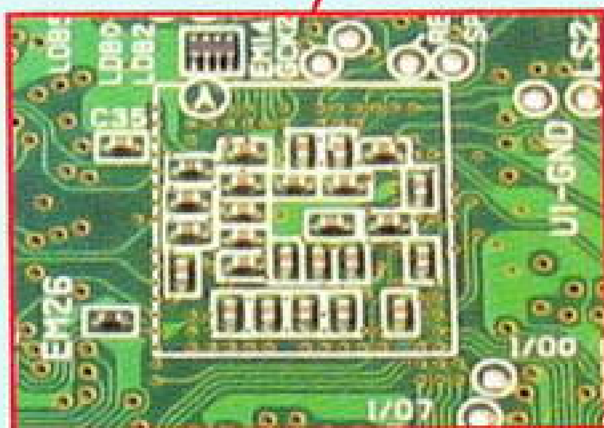


NDS内部详细说明

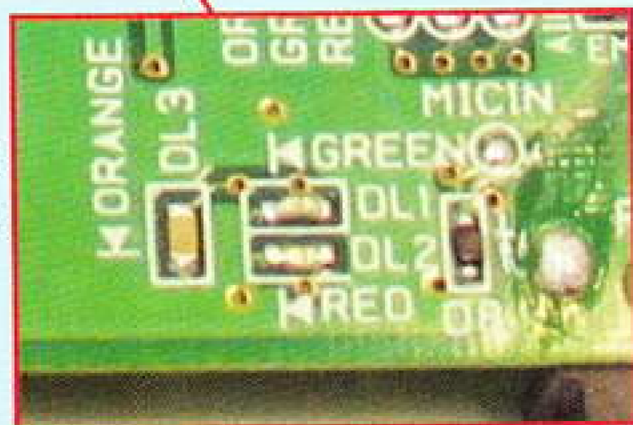
拆机过程就告一段落，下面有请 binbin30 来为我们详细解说 NDS 内部元件。

一 NDS 电路板说明





▶ 这个就是 NDS 当中的BGA 封装的 ARM9 CPU 芯片。



▶ NDS 工作状态指示的LED（发光二极管）。

根据 NDS 的硬件规格说明中，提到 NDS 的硬件规格是：

CPU 主要处理器：ARM946E-S （67MHz）

附属处理器：ARM7TDMI（33MHz）（注：与 GBA CPU 同款式但速度较快）

快取记忆体：指令快取 8KB，资料快取 4KB

TCM：指令快取 8KB，资料快取 4KB

记忆体：主记忆体 4MB；ARM7/ARM9 共用记忆体 32KB （16KB × 2）；ARM7 专用内部工作记忆体 64KB；视频记忆体 656KB

液晶屏幕：两个独立的 256 × 192 液晶萤幕；发色数：26 万色（R:G:B 各 6bit）

2D 绘图能力：背景卷轴最大 4 面；坐标转换能力每秒最大 400 万顶点

动画拼合角色数：最大 128 个

多边形描绘能力：每秒最大 12 万个多边形

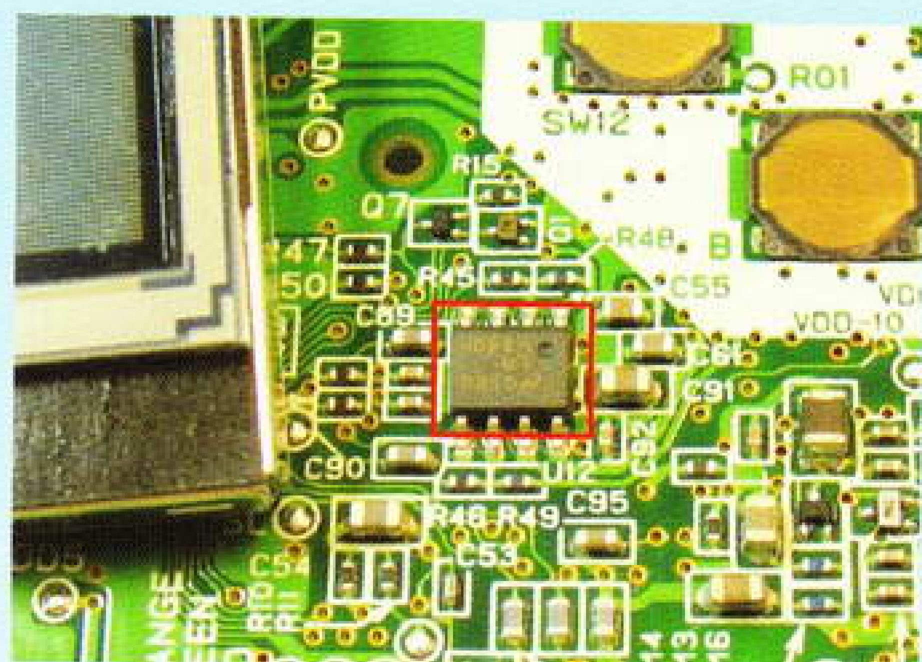
像素填充率：每秒最大 3000 万像素

所以从上面的 NDS 电路图正面图片可以看到中间区域当中的红色方框位置是 ARM9 芯片。（NDS使用的CPU其实只是ARM9内核CPU的一种特定的版本，因为只要使用ARM9内核的CPU一般都是称为 ARM9 CPU。其实大家把 ARM9 内核理解成为 CPU 内部的软件版本就可以了。）

上面的这张图片就是 ARM9 CPU芯片的放大图片。按照前面所说的硬件规格，NDS还是用了一个ARM7内核的辅助CPU，用来运行GBA游戏时候使用的，这个也是能够完美兼容GBA游戏的前提。但是通过上面的图片来看，根本看不到这个芯片的存在位置。但是根据笔者的猜测ARM7可能存在的地方就是上面这张图片的左边区域。还有一种可能就是集成到ARM9这个CPU

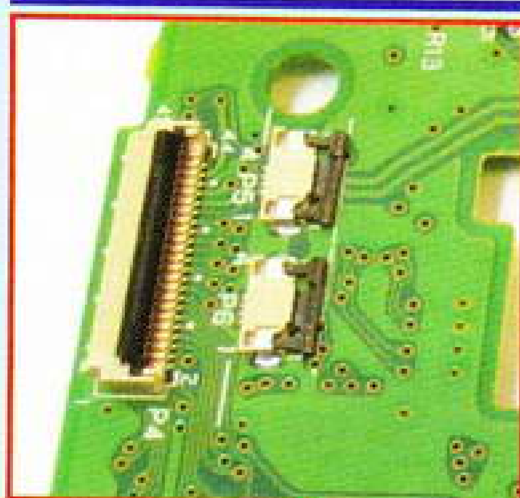
的内部。但是由于NDS内部电路图非常紧凑。造成ARM9的CPU的位置都是焊接在NDS卡带插槽下，并且NDS插槽被一个防磁屏蔽罩盖住。所以各位玩家不能够看到NDS的主芯片ARM9的庐山真面目了，实在是可惜。

注：BGA是英文Ball Grid Array Package的缩写，即球栅阵列封装

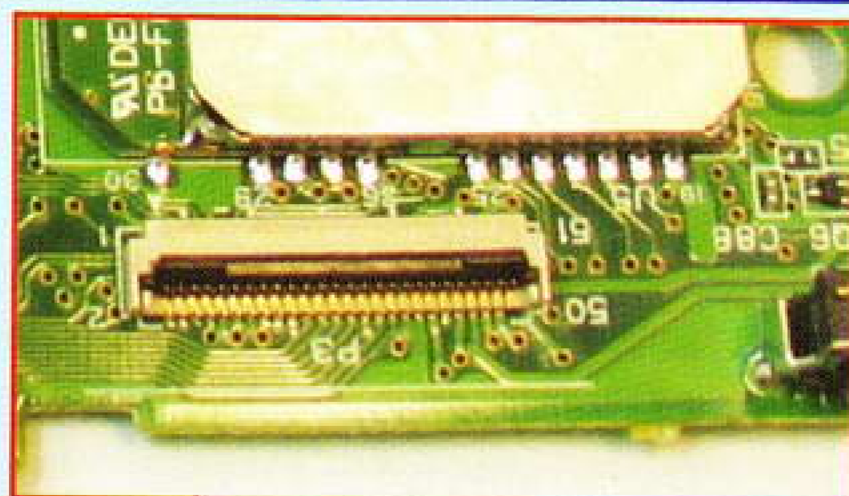


▲LM4880M芯片是音频放大芯片。

左边这张图片中红框的LM4880芯片是NDS的音频放大芯片，通过它才能提供NDS声音输出的能力。这个芯片为美国半导体公司的芯片，能够提供双通道250mW的音频输出功率，用来推动NDS的立体声喇叭或者耳机使用是能够满足的了。通过上面的图片还可以了解到一个信息就是NDS的按键使用的是与GBASP相同的按键方式。这种按键的优点就是使用寿命很长，不足的就是手感偏硬。玩格斗游戏的时候感觉会比较吃力，其他的游戏手感区别不大。

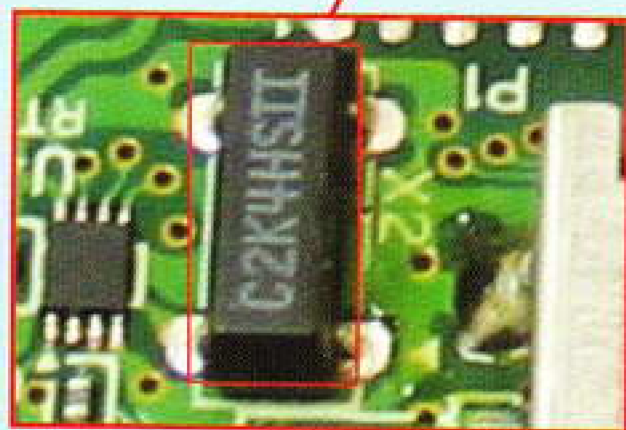


◀NDS下屏的连排线插口。

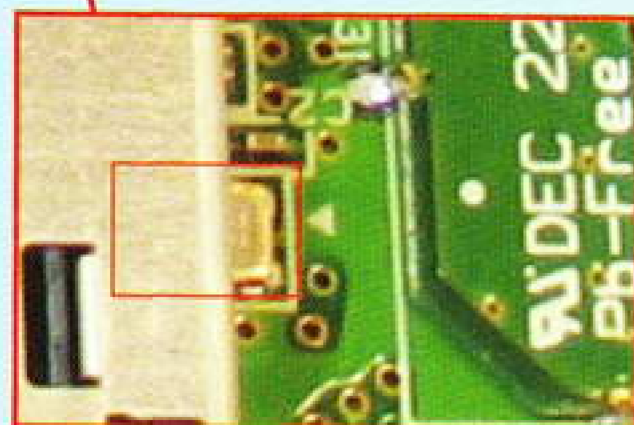


▶NDS屏的排接线插口。





◀▶NDS当中的2个晶振。



NDS兼容GBA游戏方式是通过使用两种不同的卡带插槽来实现的，上页的图片就说明了这个问题。上面图片中间的黑色部分就是GBA卡带的插槽，而下面被金属屏蔽罩盖住的插槽就是NDS卡带的插槽。而正是因为这个金属屏蔽罩的存在，所以我们就不可能看到NDS的CPU ARM9了。但是通过这张图片的卡带插槽附近的两个晶振就可以说明ARM7这个CPU可能就是在ARM9主CPU的附近位置。NDS的两个液晶屏幕连接线的插口位于：上面左边的插口就是NDS下屏的排线插口；位于右下角的插口就是NDS上屏的排线插口。

注：晶振，所有数字电路都包含晶振这个零件，因为它是提供给CPU最根本的基准震荡频率信号。然后通过锁相环倍频电路得到CPU需要的工作频率，CPU就可以正常工作了。例如在PC里常说的超频，就是改变提供给CPU的基准频率来提高CPU的运算速度的。



NDS电路板背面图片右下角的金属盖写着的F4X05EDF字样的就是NDS的无线联机模块。NDS 完全支持IEEE802.11b无线网络协议，但是由于TCP的速度不行（有延迟），所以DS用了不同于"Wi-Fi"（WIFI是无线网络协议的一个标准协议）的无线网络协议。其他的无线协议如蓝牙，NDS是不支持的。

◀ NDS 无线网络模块。

NDS的电源管理芯片是NDS专门定制的型号，也就是在流通的市场里不能够购买到的，所以玩家如果不小心插错电压而致使这个芯片烧毁了，那就没得救了。这次NDS的耳机插孔使用了普通的3.5耳机输入口，没有再使用像GBASP那样的专用耳机输出口了。方便玩家使用其他更高档的耳机来体验NDS的游戏音乐。NDS的电源输入接口与GBASP的是一致的，所以GBASP的电源适配器玩家可以在NDS上使用。特别是购买了神游GBASP的玩家，使用神游GBASP的电源就不会因为插错220电压而造成NDS报废了。仔细观看上面图片的玩家就会发现，NDS硬件规格中提到的缓存在NDS正反电路板都没有看到。那么这些缓存芯片会放在哪里呢？根据笔者的推测，缓存应该是存在于ARM9这个主CPU之中。因为NDS的CPU都是特殊定制的ARM9内核的，所以厂家可以根据客户来集成某些特殊的芯片在CPU的内部。这样做的好处是可以缩小硬件规格的体积。（即使这样，笔者的感觉NDS的体积确实也太大了，汗一个。-_-）



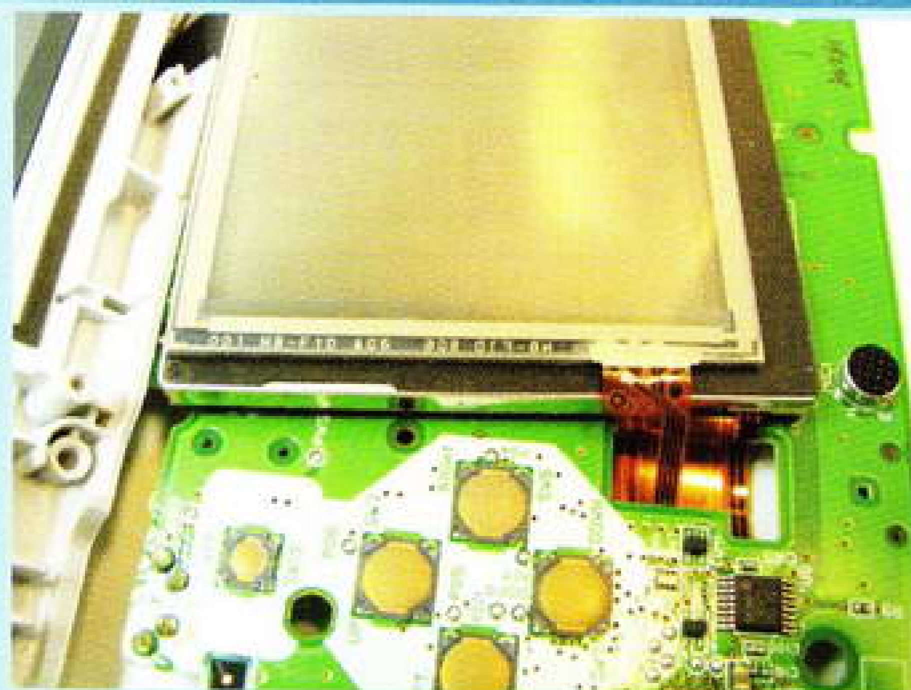
▲ NDS 电源管理芯片，美上美公司生产。

二、NDS 屏幕部分的说明

NDS是用的液晶屏幕规格是：256 × 192解析度，发色数为26万。下屏具有触摸输入的功能。触摸输入的功能是如何实现的呢，跟我接着看下一张图片就会明白了。

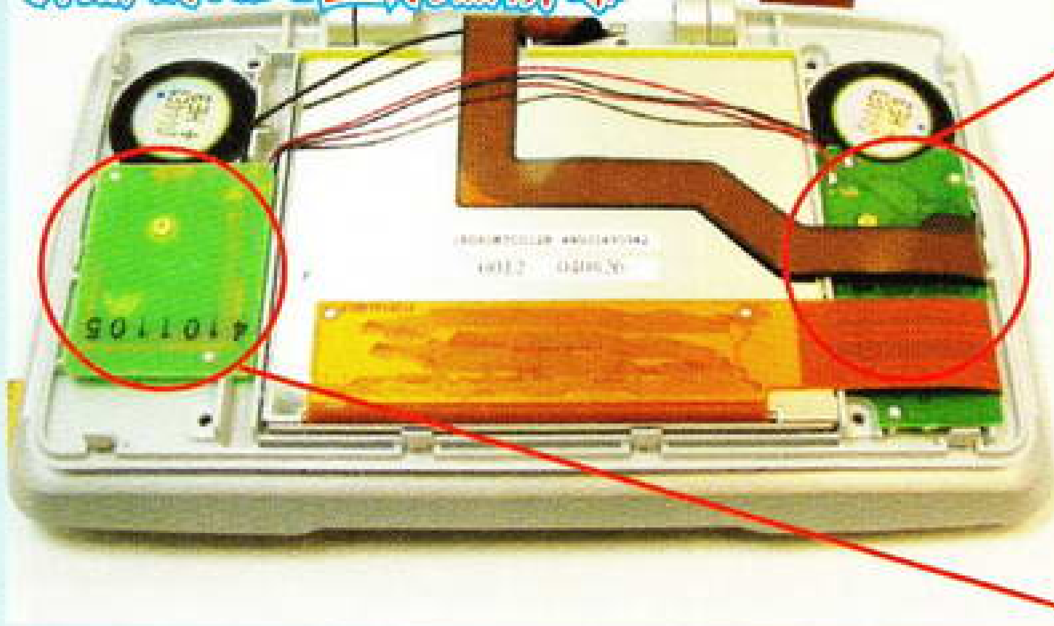


▶ 被拆开的 NDS 触摸液晶屏。



▲下屏触摸板。

上图中最那个很细的软电路板连接的就是NDS的触摸板。触摸屏实现位置定位的方式有几种：矢量压力传感技术触摸屏、电阻技术触摸屏、电容技术触摸屏、红外线技术触摸屏、表面声波技术触摸屏。其中矢量压力传感技术触摸屏已经退出了历史舞台。NDS所采用触摸屏技术应该是电阻技术触摸屏。电阻触摸屏的屏体部分是一块贴在显示器表面的多层复合薄膜，由一层玻璃或有机玻璃作为基层，表面涂有一层透明的导电层（ITO，氧化铟），上面再盖有一层外表面硬化处理、光滑防刮的塑料层，它的内表面也涂有一层ITO，在两层导电层之间有许多细小（小于千分之一英寸）的透明隔离点把它们隔开绝缘。当手指接触屏幕，两层ITO导电层出现一个接触点，因其中一面导电层接通Y轴方向的5V均匀电压场，使得侦测层的电压由零变为非零，控制器侦测到这个接通后，进行A/D（模拟－数字转换电路）转换，并将得到的电压值与5V相比，即可得触摸点的Y轴坐标，同理得出X轴的坐标，这就是电阻技术触摸屏共同的最基本原理。电阻屏根据引出线数多少，分为四线、五线等多线电阻触摸屏。五线电阻触摸屏的A面是导电玻璃而不是导电涂覆层，导电玻璃的工艺使其的寿命得到极大的提高，并且可以提高透光率。因为NDS的触摸屏当作输入设备来使用的，因此建议玩家购买保护触摸屏的保护贴，这样可以保护触摸屏上面的触摸板不容易被触控笔画花影响可视效果，也可以降低触摸屏的损坏程度。





◀连接整合声音、液晶屏电路的连接电路板。



◀连接分配声音电路的电路板。

NDS的上液晶屏是通过一条软电路板线路连接到NDS主电路板的。其中这条软电路板也整合了NDS的声音线路在上面。所以就有存在于图片左右两边绿色的连接电路板。

NDS所采用的液晶屏幕的制造商应该是日本的SHARP（夏普）公司。（由于NDS屏幕都有屏蔽罩盖着，所以不能够证实是否采用的液晶屏是SHARP的产品）GBA/GBASP的液晶屏多数也是SHARP提供的，所以显示的效果不用怀疑。由于NDS的屏幕的分辨率达到了256×192。所以NDS的屏幕相对于GBA/GBASP来说都要细腻很多。通过使用GBA的游戏在NDS来运行的实际效果来看，NDS液晶屏的颗粒明显比GBA/GBASP的小很多，所以图象特别清晰。NDS采用的液晶屏不再是GBASP那样采用的前光照明系统了。而是采用液晶屏常用的背光系统，所以NDS的颜色层次感比GBASP好很多，而且对比度也更高。拥有了NDS的玩家目前在NDS游戏缺少的情况下使用NDS来体验GBA的经典游戏也是一个不错的选择。

好了，看了上面对解剖以及讲解，相信大家对NDS内部构造已经有了相当了解，大家还满意吧，下次有机会，我们将为大家送上PSP的解剖报告，请大家期待。

严重警告

以上拆机过程若非有一定动手能力及相关硬件知识的玩家切勿模仿，否则由此带来的一切损害本刊概不负责。

硬件发烧馆

文 Hongkong& 口袋人 编 马修

实话实说 — NDS组装周边实测篇

国产组装掌机周边，是新主机大流行时的一个热门话题，如今，NDS抢先登陆，NDS周边自然也很快跟上。和日本等国外正规周边厂商比，国产组装周边有着价格上难以比拟的优势；但另一方面，国产组装周边的质量也是参差不齐，虽然10多元钱不算贵，但买到劣质东西没有用甚至反损伤了机器，那就太得不偿失了。本文，就是给NDS组装周边作出评测，告诉各位玩家，什么样的组装周边经济实惠，什么样的周边不要贪小便宜。

久违了，各位玩家，沉寂了一年，评测掌机周边的《实话实说》终于又和各位见面了，并非笔者手懒，实在是这样大规模的评测，也只有在新掌机发售后才赶得上。这次《实话实说》给大家评测的是NDS周边，到目前，也就是交稿这天，深圳市场上NDS周边已达5种，而这5种中有的还包括许多不同的款式——闲话少说，切入正题，下面我们就来用看看这第一批NDS周边，质量究竟如何？

NDS 包

和GBA、SP时期一样，装掌机的包必定会出现在第一批周边中，因为现今的掌机再变，也不会小到手机那样直接揣口袋里，而这次的新掌机，更是往大了去发展。因此，有个包去把这个大家伙装起来便成了迫切之需，而原装的NDS包价格在150元上下，这样，国产组装NDS包的乘虚而入，倒也算造福国内玩家了。

1.硬壳包：这款是硬壳的便携式包。这种包为有效防震的硬塑料外壳制成，内层还有防脱落的内套，所以颇受玩家的青睐。到了NDS时期，该种包仍然具备了上述优点。包的内侧上方可以放卡带，下方放主机。下方放主机位置的两侧有两根弹力绳儿，可以把主机固定住以免手滑脱落。而包的背面，还有个可以挂在皮带上的金属挂钩。但该包也有缺点，就是在放主机的下方空间稍小。放NDS时也要稍微用点力，才能把NDS塞进去，拿出来时也有些紧。即使如此，包的质量也算相当不错的，推荐度8。







2.多功能包：组装周边的另一款NDS便携包，有点类似于日制多功能包，不过是横了过来。正面缝制的NDS LOGO很醒目，乍一看上去感觉就是日版DS包。正面是带拉锁的袋子可以放NDS卡，内部还有个大点的袋子可以放GBA卡；后面放NDS主机的口袋也是拉锁式的，放入NDS时要小心，别让拉锁刮到机身。该种包的内层柔软，但内层缝合处布质略硬。包内空间大小适宜，NDS放入包时比较容易，可以避免与拉锁、缝合处摩擦；而拉上拉锁后，

又将NDS包得相当紧密，大大避免了因主机在包内晃动与缝合处的摩擦给主机造成外壳上的磨损。包内还附赠了包链，接上两边的固定点就可以挂在肩上。包的后侧还有穿皮带的设计，可以像手机包那样挂在皮带上。这款周边在携带性和质量上上不错，推荐度8。



值得一提的是，来自于北京的口袋人玩友提供的资料中，两款NDS包价格分别为65和55元，而Hongkong的多功能包却只花了18元，可见组装周边在各地的价格差还是相当大的。下面价格都是Hongkong所在地深圳的报价，仅供各位参考。

NDS卡盒



印象中，从GBA开始，买卡时带的“官方卡带盒”就没有了，到了NDS虽然有所回归，但卡盒的体积却和CD和的差不多大，放在家里当然是大方漂亮不容易丢，但外出携带就太累赘了点，于是，小巧的NDS卡盒便诞生了，《掌机王SP》第7辑的NDS周边介绍中，三个卡盒套装价格约合人民币25元左右，不过国内组装货更便宜，五个卡盒的套装也只售10元。卡盒大小和CF卡盒差不多，里面有六个支脚来固定NDS卡带，但固定范围与NDS卡尺寸有些细微的偏差，导致放入时比较困难，而打开卡盒时卡带就会弹出固定槽——不过也好，免得还要往出抠NDS卡。卡带盒的质量属于中等略偏上，推荐度7，参考价格16元。



NDS组装电池



这是最令玩家胆战心惊的周边之一，因为该周边一旦落入JS手中，就会成为JS坑害玩家的工具。不过厂商本意未必如此哦，现在组装NDS电池上市是不争的事实，接下来我们还是来了解一下组装电池到底如何吧。

该组装电池是参照美版电池设计的，颜色上比原装电池暗，正反面字体印刷得也比较偏（原装的也有不少印偏的），而电池右下方的一行字母数字是印上而不是像原装电池那样刻上去。而电池左侧，没有美版电池的凸起——更重要的区别，是原装电池表面略有凹陷，而组装电池表面却非常平整。组装电池尺寸略有偏差，放进电池舱比较吃力，放入后电池舱盖也难以盖上，盖上了再打开也不那么容易。笔者依旧测试《口袋妖怪 冲刺》，测试方法仍为充满电后自动播放片头，4小时15分钟后，NDS自动关机。电池使用大致为原装电池的2/3。哦，对了，电池包装中还带一个极小的螺丝起子，不用说就是拧电池舱电池用的，不过实在是太小了，使用时难以用上力，倒容易把螺丝给拧花了，因此除非手特别小，否则尽量不要用这么小的螺丝起子来拧螺丝。

忠告大家，怕买假货最好的方法还是去信誉好的店去买，不然碰到JS即使他换了电池，你也没法立刻打开看。而且如果造假商有意坑人，可能您看到这里时，他们就已经根据以上几点区别作了修正使之更像原装电池了。因此，上面这些方法也只是给大家一个参考。

从GBA、GBA SP走过来至今，国产的组装电池已经导入了品牌化的市场战略，但初期NDS组装电池的质量却实在不敢恭维，做工上确实够粗糙，螺丝起子也太小，不实用，也看出厂家推出产品时急于占领市场的急躁心态，不过使用时间达到原装电池的3/4，倒还是挺出乎人们的意料。外出喜欢带备用电池的玩家，最好还是等品牌电池上市以后再作决定吧。该款电池推荐度5，参考价格30元。



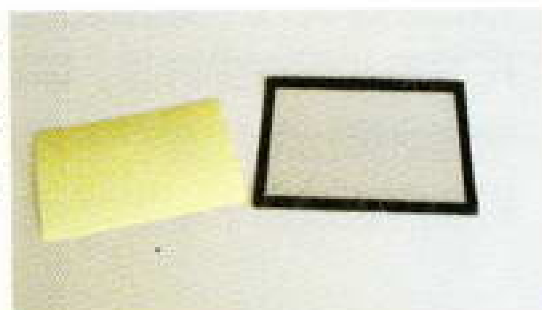
▲组装电池与原装电池比较，左为组装电池，右为原装电池。

NDS液晶屏保护膜

组装的液晶屏保护膜在GBA时代，因其拙劣的透光性及拿下后留下大量的残胶，因而被冠以“屏幕杀手”的震撼称谓，到了SP时代，折叠式的设定使屏幕得到了有效的保护，因此液晶屏保护膜就极少被人提到了。现在NDS虽然也是折叠式设计，但作为触摸屏的下屏幕还是需要保护的，即使下屏幕再硬、触控笔再软，这么日复一日年复一年地划着也会留下划痕，因此液晶屏保护膜绝对是NDS不可或缺的周边之一。原装保护膜价格在40～60元之间，而笔者买的名为“Super Guard”的组装保护膜仅卖8元。



包装中同样包括上下屏两张膜，贴膜上本身有不少类似划痕的纹路，贴到NDS上后，透明度较差；拿NDS的触控笔用正常游戏时的力度划几下后，出现划痕；最后揭下保护膜，屏幕表面没有留下残胶和污渍。



解决了揭去后的残留胶的问题，应该算是国内组装液晶屏保护膜的一大进步，但仍没能摆脱做工粗糙、透明度较低的问题。除非您不在乎屏幕有些模糊，不然关系到爱机屏幕和自己眼睛的问题，现阶段买液晶屏保护膜还是多花点钱买原装的吧。组装液晶屏保护膜“Super Guard”推荐度2，参考价格8元。

触 控 笔

NDS的包装中，有两支触控笔，除非是马大哈，不然一般玩家是不大会将触控笔乱扔乱放以致找不到的，如果丢了一支再把剩下的那支也丢了，就得考虑买新的触控笔了。这款周边的针对用户便是针对那些经常乱丢笔的玩家。该种周边每套有两支笔，都是小巧且笔身可以自由伸缩，不过这种触控笔的笔尖明显比NDS原带的要尖硬出许多，这无疑将加大对NDS触摸屏的损害；而且笔体直径也比NDS机身后插笔槽细出不少，根本没法固定在插笔槽内，使外出携带也极不方便。因此笔者并不推荐该周边，两支笔都丢了的话就去买支PDA用的触控笔吧。该周边推荐度3，参考价格16元。



看得出，随着美版NDS在11月21日上市，NDS一直未公开的规格也终于得以确定，之后组装周边厂商便快马加鞭地开发起NDS周边起来。NDS的第一批周边中，可以看出一些赶工或粗糙的痕迹。但比起GBA、SP刚发售时那些或粗制滥造或极不实用的组装周边相比，现在这些可以说是有了很大的进步。但大家的钱无论是挣是攒，都不容易，因此，对于NDS包、卡盒这些实用又便宜的周边，自然可以考虑；其他的，再等等看吧，尤其是电池，也许不久后就会有更大容量的品牌电池出现在市面上。

硬件发烧馆

硬件短消息大杂烩

文 冰咖啡 文 马修

进入12月，两大掌机新贵相继登场，是决战还是双赢，谁也难以预料。但近来一段关于两大新掌机的笑料倒是不少，尤其是发售前热炒的PSP，更应了“炒得越热绯闻越多”的话。另外，中国的小神游SP发售后，玩家的热情也是空前高涨，设计大赛更是一浪高过一浪——不过这辑的杂烩少了条例行新闻，就是没出现新的限定版SP，不知是受两大新掌机影响，还是另有其他原因？没有新鲜的SP看，那就看看玩友们自己设计的SP吧，说不定这里就有你或你身边的朋友的作品呢。

PSP主机火爆热销，PSP笑料火爆流传

PSP主机的热销是在情理之中，即便是国内炒到5000元的价格，也不乏有钱的买主来掏钱。不过按照“娱乐规则”，一旦被炒作到成为焦点时，其他声音也都跟着出现了。最沸沸扬扬的话题当属由于碟舱问题引起的“弹碟”现象，UMD非正常弹出令一些具有恶搞天赋的人找到了搞笑的原料，几乎一夜间，以“弹碟”为题材的恶搞图片便随处可见，从PSP中弹出的东西可谓应有尽有，从婴儿到猛兽，从老鼠到地球，甚至连NDS都从PSP的碟舱中弹出。除了图片，还有FLASH游戏“PSP机枪”、实拍视频“PSP炮轰熊宝宝”等等……这些充满“天妇罗汁”味的东西虽然难逃抓住PSP尾巴不放之嫌，但也确实为这剑拔弩张的12月增添了不少轻松和乐趣。



无独有偶，另一个炒得非常火爆的消息就是“儿子打老子”，说的是一个40多岁的男人在12月12日PSP首发那天，排队去给儿子买PSP，却阴差阳错地买回了做古好几年的世嘉8位掌机GG，结果儿子一怒之下，用面包痛殴了老子一顿，把老子打成了轻伤——这个传言自然是假的，别的不说，想买消失几年的GG并不容易，而用面包把人打伤也实在是让人流汗。目前该消息已被证实，确实是恶搞。

PSP价格炒作缘起更换LCD品牌？

PSP的机能之强毋庸质疑，但第一时间5000元的价格也确实让人瞋目结舌。即使是家用机炒出这个价格也属昂贵，更何况习惯了物美价廉赢的掌机玩家？这其中除了各个中间环节的JS趁火打劫、层层扒皮外，有种说法是和PSP将液晶屏改成三星的LCD有关。虽然目前第一批PSP在拆机后已经确定是夏普的LCD，然而12月7日，三星的高层管理人就已发表声明，称PSP专用液晶显示屏将由三星提供！

在日本，三星的LCD电视市场普及虽然位居第二，但市场占有率还不及夏普的一半，为成本问题困扰的PSP在此时与三星结为连理，也自在情理之中。

不过对于广大用户来说，夏普和微软、索尼一样，都是骂得过瘾又难以放下的信任品牌。在三星管理高层的声明传开后，出于对未知事物的畏惧，不少追求画面尽善尽美的用户都会早早掏钱——而不少商家掌握了玩家的这种心理，才敢把价格狠狠抬高。



国内组装NDS周边大量上市！

对于国内组装周边，大多数玩家的心态是颇为复杂的：一方面，低廉的价格让不少经济不大宽裕的玩家在买了主机后也可轻松支付得起周边价钱；另一方面，质量上的参差不齐也让买者心里没底，弄不好，10多元20多元钱便打了水漂。

不过既然有利可图，商家是无论如何不会轻易放弃这块肥肉的。到笔者交稿，NDS组装周边已经有了NDS包、卡盒、触控笔、液晶屏保护膜和电池五种，而异地的网友也告知，国内的PSP包也已经出现了。看来，随着新主机大战的爆发，一场周边大战，也即将打响了！



▲你能分清哪个是组装电池吗？

NDS 的卡盒

NDS的卡够小，但卡带的包装盒却大如CD盒，不过总比以前GBA卡的“裸包装”强多了。但还是有周边厂商以此作文章推出了小巧的NDS卡盒，上一辑的《NDS周边大检阅》已经提到了三个套装的NDS卡盒，这次给大家介绍的则是由Keysfactory将要推出的两种多枚装NDS卡盒。

第一种是非常精致漂亮的两枚组装的NDS卡盒，图上看简直就像一个打火机一样小巧(这个夸张点)，不过小有小的坏处，就是容易丢，用这个NDS卡盒的玩家要小心哦。



第二种很大，外观看就像一个NDS塑料模型，但它装得也蛮充实的，四张NDS卡、两张GBA卡和一支触控笔，在盒子里排列得整齐有序。



小神游 SP 设计大赛参赛作品欣赏

“中国人的SP 等你来设计”如今已进入尾声，参赛玩家们的热情和智慧都在这次活动中得到了充分的展现，虽然不知谁是胜者，但SP中，确实不乏精彩漂亮之作，下面笔者就选择其中一二，供大家观赏。

注：本段只为观赏之用，与大赛评选及本刊立场无关。



Keysfactory 的 SP 周边

除了NDS周边，Keysfactory还推出过很多漂亮的SP周边，有些是在6、7月就已经发售的，有的就在12月发售，下面我就来欣赏一下Keysfactory这些漂亮的SP周边吧。

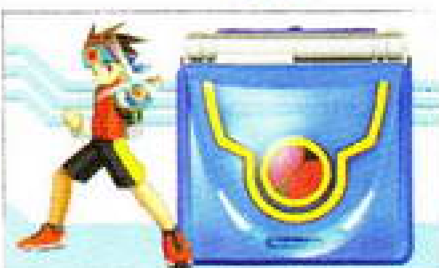


◀SP包一体套装，包括主机包和卡带小包等。

▼SP流行手提包。



▼FC卡带形状的GBA卡盒。







▲《洛克人EXE》三色SP保护套。



▲雷龙SP保护套。



▶SP家用充电器。





◀▼用3节干电池供电的SP旅游充电器。

文 meteorsyd 编 铭风



洛克人EXE5 布鲁斯小队

洛克人 EXE5 布鲁斯小队	GBA
ロックマンエグゼ5 チームオブブルース	
◆Capcom◆A·RPG◆2004年12月9日◆日版	
◆1~2人◆自带记忆功能◆卡带（64M）◆4800日元	
◆对应GBA专用通信对战线	

时隔近一年，"《洛克人EXE》系列"的最新作终于出现了。作为一款已经大有名气的作品，新作《洛克人EXE5》在保持高素质的同时依然只有64Mb的容量，不得不说CAPCOM再一次用小身材做出了大味道。同以往一样，本作在系统方面依旧做出了相当大的变化，新导入的小队作战任务，让玩家可以控制除洛克之外的NAVI来战斗，相信很多FANS等这天已经等很久了吧。而前作中颇受好评的魂融合也得到保留，并加入了强化的混沌融合，使得一发逆转的战斗更为精彩。准备好了？那就快点启动你手中的PET，加入到网络中去吧。

基本操作

十字键	控制移动方向。
A	与人物对话。
B	按住可加速。
L	与洛克交谈，得到攻关提示。
R	在现实中靠近机械，按下后可以进入其网络。在网络中按下则能够直接登出。
START	操作菜单。

菜单

チップフォルダ	CHIP夹。可以设定战斗所需要的CHIP组合。另外在自己的最大MB大于CHIP的MB的时候可以按SELECT将该CHIP设置为战斗时首张出现。（但这张CHIP无法用来魂融合。）按START则可以选择一种顺序对所有CHIP进行排列。
サブチップ	辅助程序。需要购买，有回复和解密等功能。其中价值4000的オープソロック可以打开网络中的紫色水晶。
データライブラリ	CHIP图鉴，可以查看已取得的CHIP，并会记录使用过的P.A。
ロックマン	查看洛克的状态，组装强化程序。
Eメール	检查收到的邮件。
キーアイテム	贵重品。
つうしん	通信对战。
セーブ	储存游戏进度。



◀游戏中按下START就会出现控制菜单。

战斗

本次的战斗系统基本继承了《EXE4》，也就是取消ADD指令，要通过强化程序来实现最大同时抽取8枚CHIP。战斗中在敌人攻击的瞬间使用CHIP进行反击可以令敌人麻痹，洛克人也会进入同步状态。这时可让下一CHIP的攻击力翻倍，但如果被击中则会复原。而相对的，如果长时间遭到伤害又没有对敌人造成打击的话会出现低配合率的状态。处于该状态比较危险，因为此时不可以使用NAVI级CHIP以及进行魂融合，遇到难缠的敌人若进入低配合状态无疑是恶性循环。所以要先进行魂融合，这样就能避免该状态的出现了。



暗黑 CHIP

作为前作中最强的CHIP系列，这次可以自由在CHIP夹中组合。但是使用后陷入异常以及战后最大HP减1等副作用依然存在，所以尽管其非常强劲，但是是否必须使用则需要好好权衡。使用后洛克会进入黑暗状态。这个状态中如果被歼灭，会有暗黑魂出现战斗，非常强劲，还会使用CHIP。一段时间后复原，如果再被消灭就只有GAMEOVER了。



强化程序

这个系统可以提升洛克的战斗力，不过在拼装零件的时候要注意：

1.相同颜色不能相邻。

2.颜色比较浅的零件（看上去像是由4小格组成1大格的那种）不可以和黑色的数据线接触。

3.颜色比较深的零件必须和数据线接触。

4.不可以放置超过上方所允许的颜色数量。

违背以上任何一条都会令洛克人产生BUG，战斗时会出现各种问题……随着游戏发展还可以得到一些强化的道具，使强化区域变大，旋转强化零件等。至于如何利用有限空间放下更多需要的程序则是门艺术了。（搭积木的艺术－－b）



魂融合

在剧情发展到一定程度后，会发生洛克人同其他NAVI发生魂共鸣，之后就能在战斗中与该NAVI进行魂融合。消费一张CHIP，之后选择右下出现的融合指令，就可令洛克人从外观到攻击方式都发生变化。合理运用和掌握对战斗非常有帮助。



魂融合效果一览

マグネットマン：使用电属性CHIP召唤。融合中电CHIP可蓄力攻击，2倍伤害。后加B，可以麻痹一直线上的敌人。蓄力攻击可把敌人吸到面前，若相邻则会再施加电气伤害。

ジャイロマン：使用风属性CHIP召唤。融合中无视地形效果，蓄力攻击为正前方3格攻击，距离越远威力越大。使用蓄力攻击打中敌人后有一定几率背部的飞行翼开始转动，可以让下张风属性或无属性CHIP攻击力翻倍。

ナパームマン：使用火属性CHIP召唤。融合中火属性CHIP攻击力加40，亦可蓄力成为2倍伤害。蓄力攻击为攻击前方的机枪连射。

サーチマン：使用射击系CHIP召唤。融合中抽取CHIP时可进行CHIP重排列，一回合3次。蓄力攻击为自动瞄准攻击。

メディ：使用回复系CHIP召唤。融合中可对CHIP进行特别能力的加成。

ブルース：使用剑系CHIP召唤。融合中剑系CHIP可以蓄力攻击，威力2倍，释放后可以跨越两格攻击，后加B为防御。蓄力攻击为前方纵向的剑斩。

混沌融合

混沌融合是特殊的魂融合。在第四章后，如果使用暗黑CHIP来召唤魂融合就可以进行混沌融合，融合后人物颜色较深且只有一回合融合时间。这个形态的关键在于蓄力攻击。蓄力达到最大时会在紫色光团和青色光团间闪烁，看准时机在紫色光团出现时释放按键，就能使用不逊于暗黑CHIP威力的攻击，而且不会出现直接使用暗黑CHIP时的副作用。但如果时机掌握不好，就会在敌人方出现自己的暗黑魂……会使用你装备的CHIP，非常强大。所以说，混沌融合是把双刃剑，对战斗的结果有着相当微妙的影响。



布鲁斯小队！攻略始动！

PHASE1

正当热斗趴在计算机前做着美梦的时候，PET发出的响声把他唤醒了。洛克提醒热斗，到了去网上和大家集合的时候了。拿起桌子上的PET刚准备登入，突然听到妈妈在叫自己。与妈妈交谈后，妈妈给了一个东西，要热斗帮忙交给别人。回到电脑前登陆到自己的主页上，没想到竟然有病毒进入。之后开始万年不变的战斗教学……根据之前的系统说明好好熟悉一下吧。



之后进入秋原エリア1，经过几场战斗，我们可以欣喜地发现，不少老面孔都有了新变化，

比原来帅气多了。对了，战斗中有时会出现绿色水晶，在不攻击到它的情况下结束战斗就能得到里面的道具了。

一路前进，路上能遇到朋友们的NAVI。来到秋原エリア2，进入一传送点内，与里面的红色NAVI说话，把妈妈要你转交的东西给他。跑腿任务完成！之后收到爸爸的邮件，叫热斗带朋友立刻去科学省。从网络中PLUGOUT，先和妈妈打声招呼，在妈妈的叮咛之后就可以出家门了。分别到デカオ、やいと、メイル的家中通知他们，30分钟后到车站集合，前往科学省。



都通知完了后，热斗就可以到车站那等大家了。30分钟后，やいと和メイル按时到来，惟独デカオ不见踪影，而やいと又不耐烦地开始发表她对デカオ的意见，不过还好没被匆匆赶来的デカオ听见……既然人到齐了，就赶紧出发吧。

很快的，4 人到了科学省，拾阶而上，进入了新落成的研究所。不过没有人发现，研究所门前的马路上跟来了一辆黑色的轿车，看着热斗4人进入大楼……



在左侧的研究室里找到了爸爸。爸爸准备先带4人看一下这里的控制室，再向众人说明意图。于是叫热斗去他的工作桌上找自己的ID卡。就在这个时候警报突然响了起来，有未知的NAVI侵入科学省的网络。就在大家被显示器上的资料分散注意的时候，一个“球”滚进了房间。尽管やいと发现了它，但没来得及等大家躲避，球状的东西就开始喷出大量催眠瓦斯，很快的，众人都无力地倒在了地上……

接着一群带防毒面具的人进入房间，在确定了众人已昏迷之后，又一个男人走了进来(怎么他就不带防毒面？难道催眠瓦斯也能分敌我？)，命令他们立刻将热斗的爸爸——光佑一朗带走。这时一个手下问到“李加尔（リーガル）大人，怎么对付这些小孩呢？”(等等……他不是在前作中跳楼死了嘛？)



李加尔让手下将大家的PET全部拿走，这样以后自己就能少几个敌人了。不过他却只发现了3人，最重要的光热斗却不在。不过还好时间紧迫，他没有搜索就急着离开了。而昏倒在上方的热斗也因此躲过了一劫。热斗醒来后发现自己躺在家里的床上，从守护在边上的妈妈那得知自己已经睡了3天了。热斗急着要去救爸爸，但妈妈却不希望热斗再去冒险，并要求热斗安心休息一段时间。起床后热斗想联络朋友，但洛克人告诉说除了热斗，大家的PET都已经被拿走了。出不了家门，又联系不上朋友的热斗只好进入网络调查。



一进入秋原エリア就发现这里响着警报，怎么回事呢？在秋原エリア里，发现一个奇怪的NAVI，询问后原来它们正在计划用黑暗程序吞噬秋原エリア3。交战后，敌人想叫人来帮忙，却突然收到邮件，急急的离开了。洛克想追上去，却无法突破通往3区的电子锁。这时收到科学省工作人员来的邮件，说科学省的系统被人侵入，要热斗赶紧去帮忙。在家门口，发现妈妈在那，为了不再让她担心，热斗慌称自己去朋友家玩……

在车站，发现メイル正等在那。她是来给热斗打气的，虽然自己的PET被夺，无法帮忙战斗，不过她给了热斗ロールCHIP和自己主页的通行证。进入研究所，发现科学省系统所在的房间需要验证身份。这时热斗想起来之前爸爸让自己找他的ID卡，赶到爸爸的电脑前调查，这次终于找到了。拿着ID卡进入刚才的房间，在里面的大型机器边上PLUGIN，进入科学省主系统的电路。



在一处关卡，发现需要密码。与边上的绿色程序对话，得到关于密码的提示。“第一个数字比第二个大 1，比第三个数字大。”那不是762么？只要通过4次操作将3个数字排列成762就可以通过了。第二个关卡的密码是イソコ。第三个关卡有左右两部分，不过方法还是一样的，密码从左到右为ウサギタヌキ。道路开启后先进左侧打开机关才能进入2区。

2区遇到的第一组关卡的密码是キャノンミニボム。第二组则为ミギテコユビマブタ。最后来到一处数字密码的地方，与边上的程序对话，它竟然说资料遗失了……只好由热斗去研



究所中找人询问。虽然现在的研究所里空无一人，但热斗还是幸运地在爸爸工作室的茶几下找到了密码：53214。

最后来到系统核心前，却并没有发现敌人。就在这个时候ブルース突然出现……二话不说就和洛克人打了起来。不过现在的ブルース还不是很强，洛克人凭借经验很容易的战胜了它。胜利后，洛克人不明白ブルース的意图。于是ブルース告诉热斗，是炎山安排了这一切，目的是为了检验热斗的能力。而现在热斗通过了考验，所以炎山希望热斗去见他。而炎山现在，正在主系统控制室后面的房间里。



在后面房间找到炎山，他告诉热斗捉走他父亲的是一个名叫星云（ネビュラ）的组织，这个组织不仅捉走了热斗的父亲，现在还在大肆占领网络，并将其黑暗化。炎山现在的想法是成立一支小队来和星云的入侵者作战。热斗同意了这个想法，于是2人组成了最初的战队，炎山将之命名为ブルース小队。现在，战队第一个目标就是解放已经被占领的秋原エリア3。不过今天已经不早了，所以炎山建议热斗回家休息。



回家调查自己的床就可以睡觉了。（天好像还没黑吧？）醒来后收到炎山的邮件，作战开始。前往秋原エリア2，在那堵电子锁前与ブルース对话，他一剑就将挡路的电子锁拆掉了。之后就要开始解放任务，进入前最好再检查一下自己准备的如何，因为进入后就不能再调整CHIP来了。

> **秋原エリア3解放任务**
> **BOSS：ブリザードマン**
> **建议回合：7**

这是EXE5中新的作战形式。轮番控制洛克人和ブルース对被占领的黑暗网络进行恢复，最终目的是消灭敌首领，解放该区域。按L可以浏览整个区域，R键切换没有行动的队员，START为退出任务。对着暗黑格按A就会出现选项，第一项为修复，第二项为每个人的特殊能力，比如洛克人为长剑，修复正前方两格网路，ブルース则是阔剑，修复前方纵向3格网路。但这都要消费右上方的オーダーポイン点。第三项为什么都不做，可以恢复一定HP。另外在ブルース行动时会出现存档的选项，要好好利用。

这里的战斗比较特别，主要体现在敌我的领域上，有时会处在前后敌人的包围中，可以按LR来转换方向。战斗中抽取CHIP变为自动，而且必须要在3回合中全灭敌人，否则战斗就会强制结束。如果能做到一回合胜利的话则会有奖励，可以同时解放周围8格区域内的暗黑格。行动过的队员颜色会变深，不可再替换，所有队员行动后我方回合就结束，之后轮到敌人行动。双方行动后一回合结束。有窟窿的格子为黑洞格，在打BOSS之前要将区域内所有的黑洞格修复，才能让保护BOSS的力量消失，这样才能攻击它。有蓝色方块的格子修复后可以得到道具，“？”格不仅能得到道具，而且不算行动次数。最后要和ブリザードマン交战，同样要在3回合内消灭它，不过如果来不及的话，其减少的HP不会恢复。



最后则会根据你所用回合数给予奖励，任务开始前ブルース会交代一个回合数，战斗可以按L看到。奖励根据两者的差而变化，超出时间的话那得到的东西就比较普通了。不过还好解放任务可以无限次进行，只要再来到这里，和金色的程序对话就可以再开始解放任务了。之后镜头转到李加尔处，他对于ブリザードマン的失败似乎并不意外，命令手下（这……没事也带防毒面具？）派出新的NAVI占领网络。

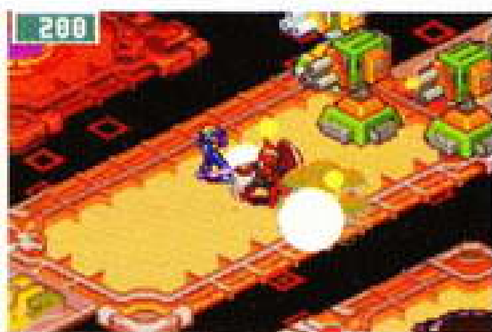
PHASE 2

公园里，大家想到自己被偷的PET无不非常难过，不过やいと提议大家出去游玩，暂时忘记这些烦恼。决定了之后热斗收到炎山的邮件，叫你去秋原3区了解一下那现在的情况。与3区尽头的程序对话后，打电话向炎山报告，接着就能回家准备旅游了。之后会收到デカオ的邮件，得到他主页的通行证。赶去车站，与等在

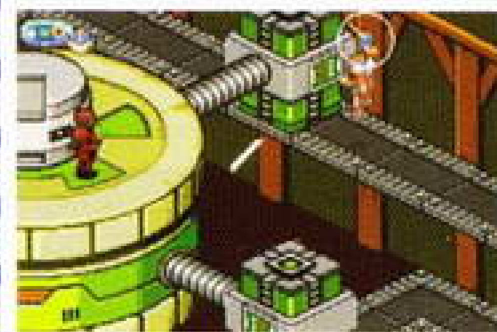
那的大伙出发去オラン岛。到了オラン岛后，やいと两人要回船上换泳装，热斗只好先到沙滩上找デカオ。在大家痛快游玩的时候炎山又来邮件……叫你去解放オラン岛3。



从岛上的一扩音器PLUGIN，进入オラン岛1。左边是的通路是2区，先不要进去，往右边走再上平台才是通往オラン岛3的路。在通往3区前的平台与ブルース汇合，但却因为挡路的炮台火力太猛而无法突破。炎山说去想办法就匆匆PLUGOUT了……热斗离开网络后，去找3人，デカオ说要钓鱼吃，于是热斗来到竹林，在木桥下的水流和右边沙滩上的角落里找到了做鱼杆的材料，最后把东西给デカオ，他就能做出鱼杆。钓鱼过后便要烤鱼，再去调查木桥左边的稻草，沙滩上的两块木板和广播前面的枯树，最后终于升起了火堆。



烤鱼时岛上突然发生了地震。3人迫不及待的要搞清是怎么回事，就冲进了岛的深处。(这时热斗会收到邮件，得到强化程序ナビカスタマイザー)沿着铁轨进入岛内，三人见热斗追上后准备进入洞内，不料脚下突然塌陷……得尽快救出他们。通过升降机，会发现一扇上锁的铁门，但打不开。在洞的另一出口从扩音器进入网络，找里面的NAVI花1000可以买打开铁门的数据。一路到达洞穴顶端，发现一台巨大的挖洞机，原来地震是这东西造成的。劝告控制机器的大婶无效后热斗只好自己进入挖洞机的电路来停止它。



与入口处的程序说话可以得到碎石程序，在传送带上要小心别被石头顶到尽头，要按住B快跑，移动时可将挡路的石头砸碎前进。最后调查尽头的控制器，停止了一个分机。如法炮制关闭第二个分机后在第三分机里有一处石头太密而无法通过。要先和边上的程序交谈，得到密码卡，再去右边关掉这台投石机，就可以回去关闭上方的控制器了。在第四分机的控制器前遇到了マグネットマン。为了关闭挖洞机，只好和它一战。胜利后之前的大婶却突然命令マグネットマン关闭最后的控制器。最后终于在下面的房间见到了3人，但门被锁着，先进入电路中开锁。谁知在按下了开关后启动了防御系统，大量碎石落下，危机时刻マグネットマン出现并保护了洛克。原来是大婶想对刚才的事情道歉，于是赶来帮助。



成功救出同伴后，收到炎山发来的邮件，让你再去试着突破敌人的炮台。这时热斗想到了マグネットマン的能力，希望大婶能够帮助消灭炮台，她听到战队时觉得很新奇，于是满口答应并作自我介绍，她的名字叫テスラ。回到オラン岛1通往3区的平台，在マグネットマン的磁力防御下BLUES成功的解决了炮台，解放任务随即开始。

オラン岛3解放任务
BOSS：シェードマン
建议回合：9

マグネットマン的特殊能力是制造磁力保护层，可以防止敌人对我方造成的固定伤害，比较有用。最后来到シェードマン前，比起前作来它真的是弱了不少，3回合足够将它摆平了。战斗后，テスラ似乎喜欢上了这工作，于是要加入战队。最后大家小小地欢迎了一下新成员。而在这之后洛克就能和マグネットマン进行魂融合。镜头一转，李加尔正在威胁热斗父亲和他合作，当然被一口拒绝。对于シェードマン的失败，李加尔又派出了クラウドマン来对付洛克人一伙。



PHASE3

回到秋原镇，送走了メイル。热斗听到有人在喊自己的名字，回头一看，是个打扮怪异的外国人。跟着他来到进入公园，他要热斗进入边上雕塑里的电路找到他的NAVI。虽然不乐意，但热斗还是照做了。这里有16个区域，死路不少，但每条死路里都有好东东。找到他的NAVI后，镜头回到热斗，男子告诉热斗一些关于他爸爸的事，热斗刚想问个明白，他却立刻跑开了。



收到炎山的邮件，让你去到オラン岛网络。

这里必须从家里登入网络，从秋原3区到オラン岛1，因为岛上的扩音器暂时无法登入。进入オラン岛1又收到炎山邮件，他告诉热斗，在オラン岛全域总共有6个NAVI侵入，要你立刻去消灭。在オラン岛3个区域中寻找紫色的NAVI，将它们消灭。1区有1个，2区2个，3区3个……将6个敌人全灭后联络炎山，得知下一个解放目标是科学省エリア3，从オラン岛3可以进入科学省网络。

在准备通过オラン岛3的通道时，突然又出现敌人，消灭后赶紧进入科学省エリア1。但心急的洛克却没发现自己被人跟踪了。进入后发现这里也在响着警报。在2区往3区的路上发现许多奇怪的团状物体。洛克想强行通过却被弹了出来。之后收到炎山邮件，得到指令先暂时撤退，考虑一下解决办法。洛克PLUGOUT后，之前的NAVI再次跟了上来……



回家睡觉，醒来后收到テスラ的邮件。赶到第一次遇到テスラ的挖洞机处，得知マグネットマン无法启动，要你帮忙寻找必要的程序。进入挖洞机的4个分机里，在控制器前会发现テスラ所说的程序。收集4个后交个テスラ，她终于又能启动自己的PET了。突然之前的男子又出现，他似乎对热斗的小队有兴趣，但说了几句话后又离开了。

之后到炎山处询问那男子的情况，他告诉热斗那男子叫チャーリー，NAVI名字是ジャイロマン。谈到一半突然警报又响了起来，科学省网络又遇到麻烦了。由于オラン岛的扩音器仍没有弄好，只能再从家里上网，绕到科学省网络。在オラン岛区域，遇到了ジャイロマン，洛克人叫出它的名字，他倒丝毫不感到吃惊。还变成直升机飞走了。

现在オラン岛区域中到处都是云状物体，在下面的绿色程序处可以得到道具超级吸收器，可以按A吸收路上的云。不过吸收器有容量限制，且不同颜色的云也有容量的要求，装满了以后要找绿色程序恢复。在オラン岛1左侧和2区找到ジャイロマン后，它会叫洛克人去科学省。



科学省エリア的状况更严重，云排的满满的。入口处的绿色程序可以无限恢复吸收器里的容量。再次追到ジャイロマン后来到科学省エリア2。这里的云吸法要有一定的顺序，因为绿色程序都是有限恢复，要算好。失败得话只能退出这里再重新进入清空吸收器。最后在2区左侧和ジャイロマン战斗，要注意它的飞镖会斜线跟踪。

胜利后，チャーリー告知自己是新加入布鲁斯小队的成员，刚才只是想测试下热斗。虽然热斗不太相信，但ブルース及时赶到，证实了他的话，并向热斗介绍了小队的新成员。简短的寒暄之后众人开始了科学省エリア3的解放。到排成一直线的紫色云团那，ジャイロマン变形飞机，进去摧毁了制造云团的暗黑程序，紫色云团随即消失。之后マグネットマン赶到，小队全员到达，3区解放战斗准备完毕。



科学省エリア3解放任务
BOSS：クラウドマン
建议回合：9

这一关里有防护墙出现，必须修复特定的道具格找到钥匙才能解锁。而ジャイロマン可以在暗黑格上飞行，所以这里要先派它沿着暗黑格一路飞到最深处的右侧平台上找到钥匙，不然靠一路修复过去需要很长时间。而它的特殊技能是直接修复下方的一格网路，无需战斗。深入后再找到另一把钥匙解除2级防护墙，这样就能修复所有黑洞格，交战BOSS。クラウドマン虽然皮不厚，但他一直躲在后排，要3回合消灭不太容易，可以考虑用群狼战术，打车轮战消耗光它的HP。之后的BOSS基本上就都这样，不要指望能3回合轻松消灭。

最终3区被成功解放，洛克人也能与ジャイロマン进行魂融合了。不过这个时候，一团云落了下来照住了洛克人。当云团飞走的时候，洛克人也已经没了踪影……镜头转到一处电路，メイル3人的NAVI也被关在这里。而洛克人被绑在一仪器上，一黑色NAVI上前在洛克人的体内放入暗黑CHIP，要将其变成受李加尔控制的黑暗洛克人……



PHASE 4

热斗醒来后躺在家中的床上，他试着向PET里呼唤洛克人，不过自然是没有反应……收到炎山的邮件，让你去科学省的码头找他。来到科学省右侧，本来是路障的地方现在开启了。在码头边上，找到了等在那的炎山。得知洛克人被抓走的热斗十分气愤，交谈过后来到控制室，炎山把ブルース下载到热斗的PET上，让热斗来使用ブルース找回洛克人，不仅是因为它的消失使小队的战斗力下降，更因为他是小队的一员。炎山要你去正在被星云占领中的エンドエリア。



在オラン岛2有通往エンドエリア的道路，不过到了那却发现道路被科学省出于安全考虑而上了电子锁。从科学省エリア3区可进入4区。在4区上方的骷髅门前找与一NAVI对话，胜利后就能得到钥匙。之后在4区的中间传送点可以快速到达オラン岛2。



开锁后进入エンドエリア1。在通往2区的路口，BLUES突然感到杀气，没想到出现的竟然是……黑暗洛克人！尽管热斗极力的呼唤洛克人的名字，但它却仍只认为自己是李加尔的仆人。

在两人准备开战时，洛克人的意识突然又暂时控制了暗黑洛克人，要ブルース快将自己打倒。但这时又出现了3个星云的杂兵，掩护暗黑洛克逃走了。ブルース想要消灭挡路的杂兵去追洛克，不料又来了一堆杂兵……只好先撤。



回科学省找炎山，炎山得知情况后，决定让热斗先去参加一个程序的拍卖仪式，而他自己会尽快想出解放エンドエリア2的办法。最后要离开时，炎山问热斗：如果洛克人真的变成敌人是否会下手消灭它，热斗非常肯定回答了炎山，洛克人是决不会那样的！

去オラン岛找テスラ借来道具后回家睡觉。醒来后就前往科学省的码头，和船边的研究员说话后上船出发。由于宴会的时间还没到，所以暂时不能进入大堂。到船头与刚才的一金发研究员说话，得到提示找3样东西。分别在船头，控制室的船舵，船舱内的沙发上找到后再和它对话就能得到1000Z。这时候，正在战斗机上对决的两人似乎也比试完了。研究员向你介绍胜利的那人——六尺玉燃次，非常有实力。而他竟然向热斗发出挑战，可惜刚准备开战时间机关室却发生了问题……



热斗立刻赶去，却发现进入机关室需要密码。再回去找那个研究员，谈到密码时他没有直接告诉热斗，只是唧唧歪歪的重复“いいクニ、ニクいい”……替换成数字也就是11922911。进入机关室，发现有4台机器，调查最里面那台发现可以PLUGIN。进入后发现了正在搞破坏的星云NAVI，一路追击，打败3组守路的病毒后终于找到了那个家伙，谁知它PLUGOUT了……

ブルース也OUT之后，热斗发现了躲在边上的敌人，但对方很快的逃跑了。热斗刚要追，ブルース说只要在船上他也不可能跑掉。还是参加宴会要紧，果然，这时公告响了起来，宴会即将开始了。进入大堂，在和所有在场的人说话之后，大会开始了。负责人向众人展示了拍卖的系统，



正要说明时，突然发生断电……所有护卫的NAVI都被击倒了，系统也不知去向。

热斗跑到出口询问，得知没有人从大堂出去。这时众人在桌子下发现了一个人。热斗跑过去一看，是刚才在搞破坏的星云成员，不过大家却并没有在他的PET中发现失踪的东西。而ブルース也提醒热斗，能一下击倒8个守卫的，应该不是那个普通的NAVI。

那系统到底怎么消失的呢？在调查了大堂里的3面镜子和玻璃台上的那个系统后，热斗突然感觉自己找到了问题关键。ブルース询问时选择第三个“かがみ……”，之后再选择第二个“かがみのはんしゃだ”。原来从门口照射进来的光，借助镜子的反射正好能够照射在中间的系统上，犯人就是利用光来登陆系统盗取东西的。



跟随光的来源，热斗再次追到了机关室，从

尽头的梯子来到甲板上。和倒地的金发研究员对话后得知犯人逃进了控制室，进入后发现犯人竟然是六尺玉燃次。他的NAVI已经带着系统进入了船上的电路。热斗为了夺回东西，控制ブルース也进入了电路。

进入后走了不远发现一扇门被锁着，只好进入水中寻找程序。在水里行动要注意氧气，被风卷到的话会加速氧气消耗，碰到气泡则能回复一些氧气，氧气耗完后就会开始减HP，要及时上岸补充氧气。最后得到道具后上去开门，打开3扇门后进入2区。2区水中会有气流，要对着气流吹来的方向按B快跑才能顶住，不然会被吹走。之后进入3区，下水后有3个方向可以走，每个方向都有钥匙程序，全都找到后开门找到了燃次的NAVI ナパームマン，战斗一触即发。

▲比起在《EXE2》中做为隐藏BOSS时的它……实在太弱了。

胜利后，热斗并没有消灭它，此举感动了操纵者燃次，战队又添一人。回到エンドエリア1之前遇到黑暗洛克人的地方，过在ナパームマン的大范围攻击下，转瞬就将杂兵全部消灭，开始解放任务。

> エンドエリア2解放任务
> BOSS：黑暗洛克
> 建议回合：10

这里被破坏的地形非常多，不过好在ナパームマン的特殊能力是前方大范围攻击，能够一击恢复大片区域，要多加利用。而且其攻击为前方机枪连射，合计伤害非常可观，可以说十分厉害。最后交战黑暗洛克人，虽然其普通攻击威力不大，但是动作非常迅速，还会使用CHIP攻击。

虽然胜利了，但由于暗黑程序的强大控制力，被击败的黑暗洛克人再次恢复力量，并要使用黑暗机枪消灭4人。关键时刻，在热斗"爱"的呼唤下，洛克人的意志终于压过了暗黑程序的力量，恢复了正常的身体。（之后可以和ナパームマン魂共鸣）洛克人恢复后，李加尔那又开始了新的作战计划，这次他派出的是コスモマン……



PHASE 5

洛克人恢复之后又过了几天，小队的成员在炎山的调动下在科学省集合。这次让大家集合的目的是介绍新成员シャーロ，其NAVI为サーチマン，拥有数据解密的能力。介绍完新队员之后，炎山又开始派新任务，准备解放エンドエリア5，要大家立刻去エンドエリア4集合。收到邮件后再和炎山说话，得到备用CHIP夹。立刻上网，从之前解放的2区来到4区。调查エンドエリア4的电子锁，サーチマン出现，由于解锁需要一天时间，只好先解散休息。

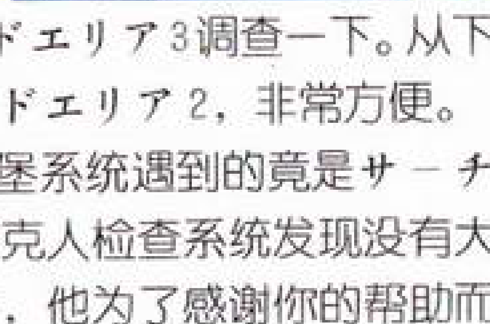
从网络出来，热斗想到爸爸的电脑上可能会留有什么情况。在研究所的大堂里遇到了シャーロ。调查那台大型的电脑后在科学省的长椅前找到了シャーロ，帮忙解密。回到电脑前，发现有一些爷爷留给爸爸的资料无法解读。热斗就里面提到的"ガウ"回家询问妈妈，她也说不太清楚。调查客厅的窗户后热斗揣测出了大概的意思……



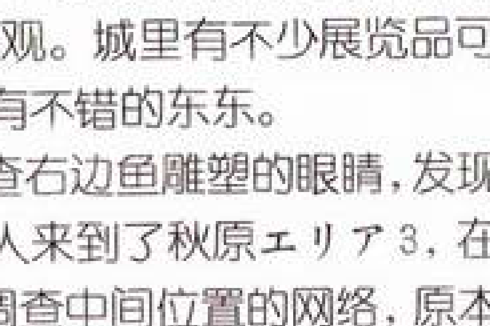
在オラン岛上的矿山里。最高处有一洞放有一台终端，进入后从绿色程序处得到提示，在该电路的最右侧区域发现记忆数据。之后热斗决定去记录中提到的エンドシティ再一探究竟。大地图上出现新的地点。



在城堡门口又遇到了シャーロ，之后和边上柜台里的人说话，得知城堡的系统正在被不明NAVI破坏，希望热斗去エンドエリア3调查一下。从下方的雕像登入可エンドエリア2，非常方便。



谁知在3区的城堡系统遇到的竟是サーチマン！在其离开后洛克人检查系统发现没有大碍。之后管理人报告，他为了感谢你的帮助而免费让你进入城堡参观。城里有不少展览品可以PLUGIN，里面都有不错的东东。



在城堡顶楼，调查右边鱼雕塑的眼睛，发现了数据。接着，洛克人来到了秋原エリア3，在左上一处9格平台，调查中间位置的网络，原本是墙的位置竟然出现了一扇门，用之前的数据开门后，洛人克竟然站在了秋原镇的土地上……不过两人



很快就意识到这应该是个被数据化的资料而已。洛克人与路人对话，从他口中的时间发现这里是很久以前的秋原镇。

在这里和所有人对话后，热斗觉得有必要回去告诉炎山，不料却遇到星云的部队冲了进来，为了保护这里不被破坏，热斗决定把他们全部消灭。将敌人消灭后突然又传来了开门的声音，这次进来的竟然是サーチマン。而它的话更是让洛克惊讶，竟说自己是星云的NAVI，



目的是为了帮助李加尔取得制造暗黑程序的力量。将这个消息告诉炎山后他也非常惊讶，之后叫热斗先回家休息。在热斗睡觉的同时，サーチマン正准备对付星云的NAVI，突然洛克人出现在面前，并朝它开火，之后2人一起消失……

醒来后收到邮件，又要热斗帮忙到エンドエリア3检查城堡的系统。调查中，洛克人被当成了破坏份子。在解释清楚之后对方拜托热斗将这里的系统恢复正常。

从网络里出来后进入城里，发现上楼的门被锁了。调查门面对着的立体影像，发现这里有3个展览品可以登入，战胜里面的NAVI后可以拿到数据。得到3个后再调查立体影像，使门打开。在2楼，路被雕像挡住了。调查持刀武士，选择第一项从它手中拿下刀来，然后在十字平台的中间玩一个百人斩小游戏。这里要注意的是转向需斜向输入，按A就可以击飞人偶，被碰到则要重新来过。

最后终于上到屋顶，进入左边鱼雕塑的电路。入口处的绿色程序会对这里的规则做说明。之后进入电路，到左边领一个红色的忍者程序，带到长矛机关前帮忙解除机关。第二个是针板机关需要白色忍者才能解除。第三水塘陷阱，需要蓝色忍者。对付挡在路口的其它颜色忍者可以用围着场地绕一圈的办法来甩掉它。第四个又是矛的机关，带红色的忍者。

2区要注意碰到自己所带颜色一样的忍者会同时带上2个相同的忍者，会无法解开机关。不过第四个机关则需要两个红色忍者才能通过。

3区的第一个机关还是要两个红的，但需先带两个白的，之后才能到下方把那个红的替换出来。第二个机关需要先带个白的到上面解开机关带出一个蓝的，再带上下面一个蓝的，2个一起解机关。

4区的第一个机关需要带3个红的……第二个机关先带两个白的，到下方解除机关带出一个蓝的，之后再带上另外两个蓝的解除最后的机关。





历经千辛万苦终于来到了终端前，サーチマン突然出现，要洛克人为之前攻击自己帮助敌人逃跑做解释。洛克人很肯定地回答自己没有袭击过它，反要サーチマン为自己是星云的NAVI做出说明。两人的战斗难以避免，最终洛克人勉强获胜。谁知这时又来了一对洛克人和サーチマン，原来之前遇到的就是这两个复制品。误会澄清之后，两人协力将伪装的复制品消灭。之后サーチマン叫洛克赶去エンドエリア4，准备开始解放任务。



> エンドエリア5解放任务
> BOSS：コスモマン
> 建议回合：9

サーチマン的特殊能力为扫描正前方4格内所有的道具格，蓄力攻击为自动瞄准攻击。要注意这次战斗开始修复道具格会出现爆炸和麻痹的情况，要选择适当的人去开启。最后和コスモマン交战。

最终，众人成功解放了这个区域。但コスモマン身后却出现了火焰墙，挡住了通往ウライソターネット的道路。由于不是普通的电子锁，众人决定先解散。在大家离开后，洛克人为之前的事向サーチマン道歉。之后便能与其发生魂共鸣。



PHASE 6

公园里，有个自称ジャスミン的女孩要加入小队和星云战斗，不过热斗觉得她太小，不适合，结果把她气跑了……之后炎山来电。到了炎山那，他向热斗说李加尔捉走他爸爸的原因可能是因为“光レポート”，那是在很多年前，网络社区建立之时由科学省的两个博士开发的，其中一个就是热斗的爷爷光正。另一个则不清

楚，相关记录都被抹消了。之后2人不知为何突然终止了研究，并将这个程序分开，两人各掌握一半，光正自然把手中的那部分留给了热斗的爸爸。之后热斗提到去网络中的秋原调查，说明之后，炎山管这个叫パストビジョン，也就是将现实世界数据化存放在计算机中。希望你能带他去看看。



再次进入那个网络中的秋原镇，走到自家屋后的空地上发生剧情，ブルース随即赶来。从网络出来后从妈妈处得到一封旧信。之后再去オラン岛，在矿山的平台会遇到一老人，把信给他看后再次进入矿山处的一个扩音器，得到通行证。去科学省，用通行证通过了这里的防火墙。与里面的NAVI说话得到数据。回到挖洞机那第四个分机PLUGIN，在控制传送带的机器上调查，又发现了通往パストビジョン的门。



这次来到的是过去的オラン岛。与所有人对话调查资料时突然听到狗叫，星云的NAVI正要捕捉它。热斗明白到爷爷信中所指的“ガウ”就是条狗。立刻上前阻止……胜利后狗逃走了。调查竹林，发现了狗，再次被扑倒后ブリザードマン的出现将狗带走了。

收到来电，科学省主页被敌人入侵，要热斗立刻回去帮忙。从炎山房间左边的电脑PLUGIN就能进入科学省的主页。赶到后和ブルース共同作战将余党消灭。胜利后炎山决定要尽快换个新场地来当司令部。又到了有困难找日暮的时候了，到秋原的商店里找到他，被要求先帮忙去エンドエリア3找数据。在3区城堡系统后面可以找到日暮要的东西，拿到后再回去找他。日暮非常高兴，支走了店里的顾客后打开仓库的门让热斗进去。



真没想到日暮的仓库里竟然有那么齐全的设备，炎山也很快的搬了过来。没说几句话炎山收到邮件，要热斗去エンドエリア5协助新的小队成员。赶到エンドエリア5那扇火焰墙前，原来所说的新队员竟然是之前的女孩……而她的NAVI则叫做メディ。突然クラウドマン出现，一炮轰掉了挡路的火焰墙，并扬言要消灭洛克。不过ブルース赶来，潇洒的一刀就解决了战斗。

在正商量着进入调查时ジャスミン又迫不及待得朝里面冲。不料クラウドマン还没被完全消灭，并要用自爆攻击メディ。而ブルース则再次挡了上去，闪光过后，两人都消失了……炎山没有责怪ジャスミン，他相信ブルース肯定还被消灭。但之后的战斗需要热斗来指挥了。

第二天醒来后听到有人按门铃，是ジャスミン，她是来为昨天的事道歉的，不过说着说着又开始逞强了，要一个人去ウライソターネット把ブルース找回来。之后洛克要热斗立刻追上去，因为现在自己是领队，所以要对队员负责。最终在3区的一道火焰墙前找到了她。但她仍不肯听洛克人的建议，并要打败洛克来证明自己的实力。



胜利后发现原来这是炎山安排的队长资格测试……在热斗的一声命令后，メディ解除火焰墙，4区解放任务立刻开始。这次换了マグネットマン看门……

> **ウライソターネット4解放任务**
> **BOSS：黑暗ブルース**
> **建议回合：10**

BOSS出乎所有人的意料，竟然是失踪的ブルース，和之前的黑暗洛克一样，被植入暗黑程序的ブルース已经想不起同伴，只知道自己是李加尔的仆人。战斗后众人想解救ブルース，却被乱入的コスモマン带走。还告诉洛克等人，离李加尔建立理想世界的计划只剩下几天了……之后能和メディ发生共鸣。

在打败暗黑ブルース后，在岛上矿山处会发现一个里面遇到一个星云的人，3000买到ネビュラID，之后就能开启网络中的骷髅门。

PHASE 7

又过了一天，起床后的热斗听到客厅里奇怪的声音，跑去一看，竟然是李加尔正在电视上发表征服世界的讲话，并表示他已制造能够控制人的邪念的仪器。来到镇上，发现已经乱做一团。看来李加尔说得并不夸张，他造的东西确实产生了效果。不过，这东西的波及范围应该不会太大。简单说，就是镇上肯定有李加

尔的仪器。最后在メイル家后面的树上发现了，用洛克进入电路将它破坏，这个时候サーチマン出现了，看样子他是受到了控制。破坏仪器后赶到炎山处，得知目前还有3个地方有失控现象。



一个在科学省研究所接待处的白色电脑里，出现的对手是マグネットマン。另一个在船上。燃次正在守护着放在决斗机里的东西，看来他是连人都被李加尔控制了。还好洛克人及时破坏了这仪器，不然热斗大概就要被燃次招死了。最后一个在城堡顶楼的终端里，4区的最深处等着的是ジャイロマン。胜利后，对方竟然自己把仪器破坏了。原来它并没有被控制，反倒以为洛克人被操纵了（–_–b)。

清除完毕后炎山来电，告知在ウラインターネット4还有一个总机。最后炎山还说，ブルース已经是敌人的NAVI了，希望热斗如果再看到它的话，要将它消灭。虽然话是这么说，但炎山说话时的语气却没有以往那么坚定……



在之前解放的4区里找到了炎山说的东西，不过洛克的机枪对它无法造成伤害。这个时候黑暗ブルース又出现了，它倒是没有急着和洛克战斗，反倒先把身后的机器破坏了，之后要和洛克人再次战斗一比高下。(人变了自尊心倒还是没变……)

不过热斗并不想和它战斗，结果被一剑击倒在地上。幸好メディ及时赶来，用自己的能力困住了ブルース，这时又来了个自称カーネル的NAVI。最后在3人的协力下，将控制ブルース的暗黑魂消灭了（之后就能够与布鲁斯共鸣)。回到司令室，炎山告诉了大家一个好消息，根据ブルース被捉时的记忆，已经找到了星云的基地，明天10点要对敌人的总部进攻了。

回家后，从妈妈那又入手了一份资料。根据提示，热斗在科学省3区一处平台的中间找到了又一个数据空间。在里面，见到了年轻时的爷爷，而另一个和爷爷共同开发"光レポート"的男竟然就是李加尔的父亲。



第二天起床后和妈妈道别。在商店的门口集合，众人乘着直升机来到了目的地。チャーリー要求先进去侦察，但在他同胞状况时，通信却突然中断，情急之下众人决定进入基地。正门被锁是无庸质疑的，不过右侧边门大开倒真让人以外……进入后，发现有2条路，于是炎山将小队分成2组前进，还给了热斗一张GIGACHIP。热斗4人进入右边的门，发现这里正在批量生产暗黑程序。前进不久就发现防御装置，由于有2台机器，于是热斗和テスラ搭档进入电路关闭机器。

在这里，按SELECT可以换人，要相互为对方开门才能前进；另外就是，两人要踩和自己颜色一样的开关才有用。之后热斗在中间的平台遇到ブリザードマンV2，胜利后マグネットマン被带走了。之后一路上还有几个防御装置，同样要与其他队员相互配合，当然也同样的，他们的NAVI也一个个都被黑洞吸走了。

最后，热斗一人来到了控制室，调查最上方的圆柱体，发现可以进入电路。在里面与倒在地上的NAVI说话。之后再调查最下方的圆柱，终于找回了同伴们的PET。最后调查当中那个，出现了隐藏的楼梯，看来李加尔应该就躲在这里面了。这时，小队的所有成员也都全来鼓励热斗。之后就是最终决战了，进入前会提醒你是否做过记录。

内部李加尔启动了自己的终极机械，热斗派洛克人进入内部，阻止他的阴谋。不过还好大家的NAVI都没事，在同伴的帮助下，洛克遇到了见到了深处的混沌之魂。它从混沌世界中集结了大量的邪恶力量，组成了一个具有实体的恶魔向洛克发起进攻。



最终战，不要被他巨大的外表迷惑，只有攻击蓝色的混沌之魂才能对它造成伤害，不过它会一直旋转，所以抓紧为数不多的进攻机会非常重要。艰难胜利后，混沌之魂并没有被消灭，又从混沌里召唤出大量的邪恶覆盖到洛克人身上，想要吞噬力量。在热斗的又一次"爱"的呼唤中，洛克突破了邪恶力量的束缚，并在混沌之魂的影响下，暂时恢复了真正的身体——作为热斗哥哥，光彩斗的身体。



不过显然彩斗也小看了混沌之魂的力量，全力的一击并没能摧毁它，但彩斗却已经没有了再战斗的力量，恢复了洛克人的外表。关键时刻，カーネル再次出现为洛克人挡住了攻击。在众人的帮助，洛克人集中了大家的力量对着混沌之魂打出了最后的一击……

星云被消灭一段时间后，布鲁斯小队再次全员集合在科学省。大家见到的是科学省新的科学者……李加尔博士。也许也没有人会认为李加尔会走回正义的道路，不过这确实是发生了。是李加尔和光佑一朗之间的友情改变了一下。只有朋友间最真挚的友情才是真正能够战胜一切困难的力量……



通关之后

按照惯例，通关后才是EXE系列到了最具挑战和考验的时候。这次也一样。除了网络中的病毒大副加强之外，还有新的区域可以去……

在ウライソターネット3有另一条返回2区的路，通关后与这里金色程序对话，只要有100种以上的普通CHIP就可以打开隐藏区域：ネピュラホール。



这里总共有6个区域，1，3，5区分别有解放任务。难度非常大，不仅地形复杂，遇到的病毒全是最高级的，3、4个一起出来，难度简直比BOSS还要大。不过既然能坚持到这的人应该不会退缩吧？尽量以最好的成绩去赢得珍贵的CHIP吧。解放完ネピュラホール3，与尽头一金色程序对话，如果有140种普通CHIP的话就可以打开通往4区的道路。

4区中有很多电子锁，打开的他们的条件，相信接触过该系列的人都应该心知肚明了吧？没错，正是那最BT的条件：全CHIP收集。不过这次CAPCOM算是良心发现，不用完成所有的CHIP就可以进入后面的5区和6区。

在6区有BUG机，碎片的多的话就赌赌看自己的运气吧。这里的电子锁需要打败SP级的战队NAVI才能打开，门后的是DS级的NAVI……实力比较恐怖，关键就在于它们会使用你装备的CHIP夹，甚至是P.A。所以在这如果过于追求强力的CHIP可能自己会输的很惨。消灭6个DS级NAVI后就能打开中央的门，就会遇到最终BOSS的强化版，HP2500。艰难取胜后可以得到一张非常好用的GIGACHIP。

之后PLUGOUT，再次进入这里，就会发现所有的门都恢复了。可以再度挑战，最后会遇到ROCKMANDS，HP2000，不过胜利后没有奖励。

以为就这样了吗？其实不然，这里还能遇到系列的隐藏BOSS——FORTE。不过这次它换了个名字叫混沌之王……胜利后能得到它的GIGACHIP。

至于让FORTE出现的方法，与你之前与6个DS级NAVI的战斗方法有关。在一场战斗中尽可能多的使用魂融合（包括混沌融合），并且尽量的用之前打败强化版最终BOSS得到的GIGACHIPギガントフックG结束战斗，就有一定几率能遇到它。至于有没有固定的方法能让它出现暂时还不知道。不过只能遇到它一次，所以有没有方法也无所谓了吧？



全暗黑 CHIP 的收集

1.第二章中，与科学省右边公告牌前的老人说话，花500买到。

2.第三章后，到オラン岛，从右边楼梯上去的洞里有一研究员，500买到。

3.星云的基地一楼，生产暗黑程序的电脑处进入，里面找到。



4.码头上的一

个女子，花 3000 买到。

5.科学省自动贩卖机前的男孩，按21322的顺序回答他的问题可以得到。

6.エソドエリア 2 战胜一紫色NAVI 后得到。

7.日暮商店后一男子，花 2000 买到。

8.在日暮的商店中输入密码“68799876”得到

9.エソドエリア1左边有条隐藏通道，通往ウライソターネット 1 的另一边，在一骷髅门后得到。另外这里还有一个隐藏 BOSS。

10．码头右边的仓库前有个女人，按1221221323 的顺序回答她可以得到。

11.エソドエリア 1 右边还有一条隐藏通道，与里面平台上的 NAVI 花 3000 买。



12.科学省 4 区，与一黑色的女性 NAVI 对话，花 1000 买到。

全 P.A 一览

P.A 就是在战斗中按一定顺序抽取 CHIP，可以组成更强力的攻击，非常强力。

P.A.名称	CHIP 名称
1.ギガキャノソ1	キャノソA，キャノソB，キャノソC
2.ギガキャノソ2	ハイキャノソD，ハイキャノソE，ハイキャノソF
3.ギガキャノソ3	メガキャノソF，メガキャノソG，メガキャノソH
4.ムゲソバルカソ1	バルカソ 1C，バルカソ 1D，バルカソ 1E
5.ムゲソバルカソ2	バルカソ 2A，バルカソ 2B，バルカソ 2C
6.ムゲソバルカソ3	バルカソ 3L，バルカソ 3M，バルカソ 3N
7.マッドボワサ−1	ブァイアパソチ 1O，ブァイアパソチ 1P，ブァイアパソチ 1Q
8.マッドボワサ−2	ブァイアパソチ 2H，ブァイアパソチ 2I，ブァイアパソチ 2J
9.マッドボワサ−3	ブァイアパソチ 3E，ブァイアパソチ 3F，ブァイアパソチ 3G
10.スーパーワイド1	ワイドショット 1L，ワイドショット 1M，ワイドショット 1N
11.スーパーワイド2	ワイドショット 2E，ワイドショット 2F，ワイドショット 2G
12.スーパーワイド3	ワイドショット 3S，ワイドショット 3T，ワイドショット 3U
13.ユラパレード1	スパースユラ 1G，スパースユラ 1H，スパースユラ 1I
14.ユラパレード2	スパースユラ 2B，スパースユラ 2C，スパースユラ 2D
15.ユラパレード3	スパースユラ 3S，スパースユラ 3T，スパースユラ 3U
16.サボテソダソス1	サボテソボール 1H，サボテソボール 1I，サボテソボール 1J
17.サボテソダソス2	サボテソボール 2Q，サボテソボール 2R，サボテソボール 2S
18.サボテソダソス3	サボテソボール 3L，サボテソボール 3M，サボテソボール 3N
19.ハイパーバースト	スプレッドガソC，スプレッドガソD，スプレッドガソE
20.ドリームソード	ソードS，ワイドソードS，ロソゲソードS
21.ヨーヨーグレード	ヨーヨ−D，ヨーヨ−E，ヨーヨ−F
22.ジゴクホッケ	エアホッケ−Q，エアホッケ−R，エアホッケ−S
23.ポイズソブァラオ	バゲボムA，デスマッチ 3A，ポイズソァヌビスA
24.コスモブリズソ	メテオアース 3C，メテオアース 3C，コスモマン SPC
25.ワイルドスクロ	サムライソードS，サムライソードS，スワローマソ SPS
26.フットメガボール	マークキャノソ 2F，マークキャノソ 2F，フットマソ SPF
27.ビッグノイズ	パルスビーム 3S，パルスビーム 3S，シエードマソ SPS
28.ギガカウソトボム	カウソトボム 1H，カウソトボム 2H，カウソトボム 3H
29.ボディガード	カワリミM，ナビスカウトM，ムラマサブレードM
30.パイルドライバ	ガソデルソル 3D，ガソデルソル 3D，ジャソゴ SPD



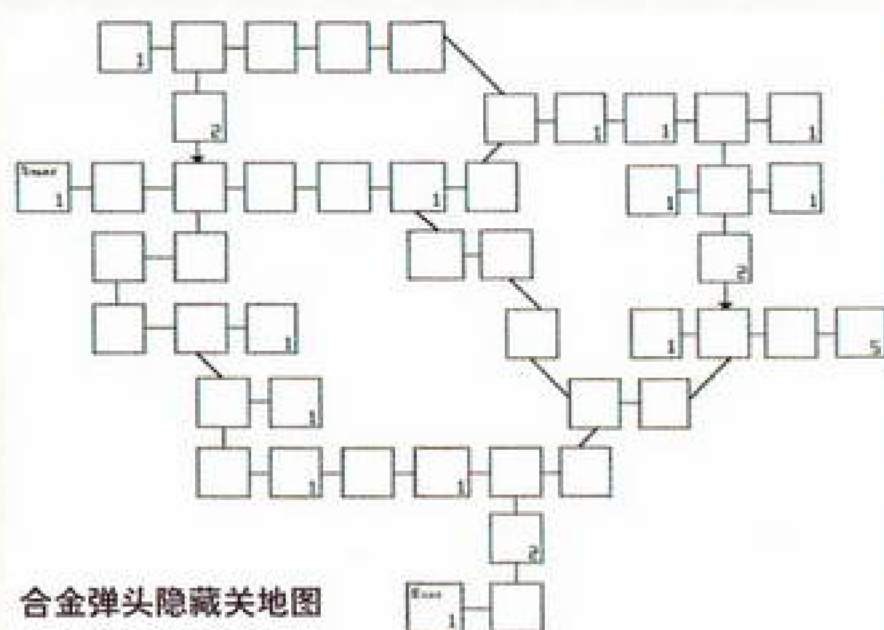
文 ホーリー小狮 编 LIKY

GBA版《合金弹头Advance》凭借超多的隐藏要素吸引着玩家不断挑战，隐藏卡片与隐藏人质的探索是游戏最大的魅力，由于游戏中有两样便利的卡片道具——“人质探测器”和“道具探测器”，因此只要得到这两样卡片，收集隐藏人质和隐藏卡片就方便了许多。人质在关卡中细心探索一般都能够找到，不过卡片就不行了，因为有些卡片必须满足一定条件才能得到，所以，下面这篇研究就是教你怎样收集游戏中的全部卡片的。

《合金弹头Advance》全卡片收集研究

关于隐藏关

在最终关拿到055号卡片后便可以开启地图右上角的隐藏关，里面是一个庞大的地下迷宫系统，真正如迷宫那般复杂，而且背景音乐非常令人怀念。隐藏关没有BOSS，但是在各处都藏有人质，他们会给你各种究级卡片，所以隐藏关也是一个宝库，等待你进去探索。只是每得到1张卡片都会强制结束本关，所以必须反复进入很多次才可以拿全里面的所有东东。另外假如什么卡片都没得到的话，也不会出不了关，在遗迹区域的最下方有个标记“EXIT”的出口就是专门供你回家的。42号卡片“人质探测器”和43号卡片“道具探测器”就在隐藏关里，一定要得到。



合金弹头隐藏关地图

此图由Newwise任天堂世界的“太阳”朋友制作，在此感谢他。

图中最左方的START为入口，最下方的EXIT为出口，每个方块代表1个场景，标有数字的方块代表人质所在位置及人质的数量。

全卡片收集

游戏中直接得到的卡片有：

第1关：011、018、027、066、067

第2关：003、013、015、020、026、032、070、074、078

第3关：001、002、004、008、016、017、024、033、036、037、041、071、075

第4关：005、010、014、022、025、028、029、034、072、076

第5关：006、009、012、019、021、023、030、031、035、038、039、040、055、073、077

隐藏关：007、042、043、050、051、052、053、054、068、069

而剩下的一些卡片的取得方法依次为：

044、045、046、047、048：每完成1关就可以得到1张。

049：通关一遍即可得到。

056、057、058、059、060：在游戏中得到相应的物品即可，这5件物品都是惟一的，红宝石在第2关拿到，橙宝石在第3关拿到，财宝箱在第4关拿到，金币和蓝宝石在第3关隐藏房间里得到。

061、062、063、064、065：在游戏中得到相应的物品即可，这些回复品到处都有。

079、080、081、082、083：在限定时间内打败每1关的BOSS就可以得到，具体见后。

084：开启004号卡片的“一击死”模式并打通1关便可获得，最简单的就是第2关，刚开始就可以得到合金坦克，一直用到过关，非常安全。

085：这张卡片很搞笑，也很难让人想到他的取得方法，那就是……一个敌人都没杀就GAME OVER，并且不CONTINUE，就可以得到了。

086、087、088、089：分别杀死100、200、300、999个杂兵，就可以得到。

090、091、092、093、094、095、096、097、098、099：分别救出10、20、30、40、50、60、70、80、90、100名人质，就可以得到。

100：获得前99张卡片后，便可以得到这张最后的卡片。

5张BOSS卡的取得方法

第1关：



第1关BOSS要求在10秒内干掉……别看我，我没说错……用正常的打法是绝对不可能的，不过不要忘记我们还有041号卡片，它的作用是使我方的合金坦克可以撞击或压击敌方的机械类兵器，威力极强，普通的坦克、大炮车、导弹车什么的撞一下立即爆！只要得到这张卡片，在见BOSS时保证合金坦克有足够的HP，然后顶着BOSS不停地推它并射击就可以了，不需10秒，5秒就够了。

第2关：



第2关BOSS要求90秒内干掉，由于手雷和炮弹都炸不到BOSS，所以只有靠射击，在这里极力推荐黑色合金坦克，也就是006号卡片，它的普通攻击为连发导弹，威力高于普通合金坦克的机枪，最重要的是它带有跟踪效果。除此之外最好还能有增加坦克防御力的一系列卡片，036号最佳，还要有037号卡片增加坦克的攻击力。开战后不用左右乱跑，站在下面对着BOSS猛轰就可以了，第1架机器很快就能击破，之后的第2架机器移动速度很快，但是完全不用跟着BOSS左右移动，只要射击方向随它移动就行了，连发导弹带有跟踪效果所以基本全都能命中，就算被BOSS打中也不要动，拼血肯定能赢。

第3关：

第3关BOSS要求20秒干掉，用的还是黑色坦克，首先在攻击力上需要有037号卡片，还要有028号卡片增加手雷的威力，其次要有036号卡片增加坦克防御力，017号卡片可以让手雷数翻倍，是必须要有的。之前尽可能多保留些手雷，战斗一开始立即蹲下狂扔手雷（不是坦



克的炮弹），同时向下射击双管齐下，BOSS向右移动时坦克也要跟过去，否则手雷炸不到BOSS。不用理会BOSS的高射炮和定时炸弹，当BOSS靠近你发镭射时就躲在屏幕最左边扔手雷，可以炸到BOSS的。这里要求比较苛刻，不能有任何时间上的浪费。

第4关：

第4关BOSS要求30秒干掉，难度非常大，因为合金坦克不能保留到BOSS战，所以选择合适的弹药是首要问题，别指望小米手枪……试了几次后发现L弹和F弹的威力都很不错，我选择的是L弹，不过听别人说F弹更强（这2种子弹都在第3部分内，得到后不要开1枪，全部留到BOSS战，最多可以在出口处发2枪把2个补血道具打下来）。相应的必须有010或012号卡片来令L弹或F弹的数量翻倍，也要有021或023号卡片来增加L弹或F弹的威力，同时还要有028号卡片增加手雷威力，而017号卡片也必须有，本关只能拿到1个增加手雷的道具，加上刚开始就有的10颗手雷，再翻倍就是40颗，刚好够用。注意003号卡片效果要关掉，否则在跳起挨着BOSS时就不会扔手雷而是用刀割，非常浪费时间。开战后立即不停地跳起向上子弹和手雷一起按，一次起跳可以扔3颗手雷，基本都要命中，不要老是扔空，如果手雷扔完了BOSS还没死基本就是超时了，而如果给BOSS飞到高空中去了也可以重来了，被BOSS及杂兵打伤太多次的话也基本没戏了，还好BOSS的机枪攻击实在好躲，杂兵出来时BOSS也基本能废了。总之时间非常紧迫，操作要好，可能也要多试几次（一旦失败了要重打这关，累啊累……）



最终关：

最终BOSS要求80秒干掉，这里难在之前的准备工作，真正打起来就很简单了。必须走分支2得到合金坦克，同时必须保留60颗左右的手雷，一旦死命的话手雷就全没喽……使用的坦克当然还是黑色合金坦克，不过原始的坦



克也不是很差，只要不用R型坦克或合金机器人就行。增加坦克防御力的036号卡片是必须有的，增加坦克攻击力的037号卡片也必须有，手雷数量翻倍的017号卡片、手雷威力加大的028号卡片都要有。除此之外，还必须有039号卡片加大坦克的跳跃力，否则绝对跳不上平台。开战后立即跳上最上方的平台，趁BOSS的红心还可以攻击时扔几颗手雷，待BOSS放出小飞行器后就对着飞行器狂射，基本上它们还没来得及发弹就爆了。飞行器爆了以后立即蹲下狂扔手雷，同时也可以射击，黑色坦克的导弹即使向下射击也有一部分可以打到BOSS。此时BOSS正在使用第2招浮游弹攻击，持续时间非常长，而我们就是趁这段时间里一举击破BOSS，非常简单，没什么技术要求，只要准备充足就可以了。

4种合金坦克的性能评价

原始合金坦克——基本性能，相信不用多说了。

R型合金坦克——也就是合金弹头3代里打第1关BOSS时乘坐的坦克，其他都和原始坦克一样，就是有一个特别之处，射击方向始终和移动方向相反，你向前行驶，它就向后射击……非常不实用……

黑色合金坦克——本作原创的坦克，也是最为实用的合金坦克，普通射击为连发导弹，威力大过原始坦克的机枪，且具有跟踪效果，其他方面均和原始坦克一样。

合金机器人——合金弹头5代第1关使用的人型坦克，非常有趣，但是不实用。特点是可以慢步行走也可以下蹲快速行驶，可以在移动时使射击方向始终朝上或朝前，可以转过身来向后射击并发炮弹，对近距离的敌人或机械会用自身配备的金属短刀砍杀（这个最好玩，砍死人后还会做个酷酷的收招动作）；缺点大多是致命的，不能随意向下射击，而必须跳起才能在空中向下射击（对第3关BOSS简直还不如跳下来用主角本人打），不能蹲下扔小手雷（最重要的攻击方式没了），而且想要向后攻击必须先花时间转个身（在前后都有敌人的时候就见你转过来转过去像靶子一样被人打……），另外在近距离砍击敌人时是不能移动的，先要停止攻击才能逃离原地，而射击方向只有直上和直前2个方向，不能任意方向射击……总体来说只能玩玩而已，不可投入实战……



全卡片列表及解说

注意卡片的解说并非完全翻译游戏里的原句，而是以详实通俗为标准。

编号	名称	解说
001	STEALTH	按L键可令合金坦克隐身，不会受到部分敌人的主动攻击，但亦不可攻击敌人和解救人质，再按L键即解除（可开关效果）
002	MARSNIUM	自得到合金坦克起坦克就始终处于无敌状态，但HP会慢慢减少，HP减到最低时便解除无敌状态（可开关效果）
003	S. S. SWORD	可以近身对敌方的机械类兵器使用小刀割砍(可开关效果)
004	PAPER THIN	“一击死”模式，HP始终处于最低值，中弹即丧命（不影响合金坦克的HP）（可开关效果）
005	TYPE-R	令每关的合金坦克变成R型合金坦克（可开关效果）
006	BLACK HOUND	令每关的合金坦克变成黑色合金坦克（可开关效果）
007	SLUG GUNNER	令每关的合金坦克变成合金机器人（可开关效果）
008	H. M. CLIP	令H弹数量加倍
009	R. L. CLIP	令R弹数量加倍
010	L. S. CLIP	令L弹数量加倍
011	S. CLIP	令S弹数量加倍
012	F. S. CLIP	令F弹数量加倍
013	I. L. CLIP	令I弹数量加倍
014	E. C. CLIP	令C弹数量加倍
015	D. S. CLIP	令D弹数量加倍
016	S. G. CLIP	令G弹数量加倍
017	GRENADE CLIP	令初始手雷数和手雷的补给数量加倍
018	HANDGUN +	提升手枪的威力
019	H. MACHN GUN +	提升H弹的威力
020	R. LAUNCHER +	提升R弹的威力

编号	名称	解说
021	L. SHOT +	提升L弹的威力
022	SHOTGUN +	提升S弹的威力
023	F. SHOT +	提升F弹的威力
024	I. LIZARD +	提升I弹的威力
025	E. CHASER +	提升C弹的威力
026	D. SHOT +	提升D弹的威力
027	S. GRENADE +	提升G弹的威力
028	SUPER TNT	提升手雷的威力
029	ARMY KNIFE	稍微提升小刀的威力
030	DEMON GOD	令小刀的威力加倍（会使029号卡片失去效果）
031	FLAK JACKET	降低主角本人所受伤害的10%
032	L. 1 ARMOR	降低合金坦克所受伤害的10%
033	L. 2 ARMOR	降低合金坦克所受伤害的20%（会使032号卡片失去效果）
034	L. 3 ARMOR	降低合金坦克所受伤害的30%（会使033号卡片失去效果）
035	L. 4 ARMOR	降低合金坦克所受伤害的40%（会使034号卡片失去效果）
036	L. 5 ARMOR	降低合金坦克所受伤害的50%（会使035号卡片失去效果）
037	HYPER VULCAN	提升合金坦克的射击威力
038	HYPER CANNON	提升合金坦克的炮弹威力
039	THRUSTER +	提升合金坦克的跳跃力（可开关效果）
040	A. P. CANNON	可以令合金坦克的炮弹横向直线发射(可开关效果)
041	CRAWLER +	令合金坦克可以撞击及压击敌方的机械类兵器
042	IR SENSOR	令关卡里的隐藏人质所在位置显示红色的标记（可开关效果）
043	X-RAY SENSOR	令关卡里的隐藏物品所在位置显示绿色的标记（可开关效果）
044	M1 CLEAR	完成第1关的证明
045	M2 CLEAR	完成第2关的证明
046	M3 CLEAR	完成第3关的证明
047	M4 CLEAR	完成第4关的证明
048	M5 CLEAR	完成第5关的证明
049	ALL CLEAR	通关的证明
050	WEIRD RUINS	令第3关第1部分出现隐藏的活动平台
051	PANDORA	令第3关第2部分的毒烟全部消失
052	TUTOR'S LOVE	令第1关末尾出现隐藏通路
053	CAVE MAZE	令第3关第2部分出现隐藏通路
054	ANCIENT SOUL	令第3关第1部分的隐藏墙壁打开
055	DUNGEON	令隐藏关出现
056	COIN	物品图鉴之幸运金币
057	RED JEWEL	物品图鉴之红宝石
058	AMBER JEWEL	物品图鉴之琥珀宝石
059	BLUE JEWEL	物品图鉴之蓝宝石
060	TREASURE BOX	物品图鉴之财宝箱
061	TURKEY	物品图鉴之鸡腿
062	CANNED FOOD	物品图鉴之罐头
063	BANANA	物品图鉴之香蕉
064	BREAD	物品图鉴之面包
065	FISH	物品图鉴之死鱼
066	WALTER	人物图鉴之沃尔塔
067	TYRA	人物图鉴之泰拉
068	MAMA	人物图鉴之妈妈
069	ANGELICA	人物图鉴之水狗
070	MARCO	人物图鉴之马克
071	TARMA	人物图鉴之塔玛
072	ERI	人物图鉴之艾莉
073	FIO	人物图鉴之菲儿
074	RUMI	人物图鉴之露米
075	MADOKA	人物图鉴之玛多卡
076	HYAKUTARO	人物图鉴之气功老头
077	ALLEN Jr	人物图鉴之艾伦将军
078	METAL SLUG	机械图鉴之合金坦克
079	FORMOR	机械图鉴之第1关BOSS
080	EMAIN MACHA	机械图鉴之第2关BOSS
081	KALADGOLG	机械图鉴之第3关BOSS
082	THE KEESI III	机械图鉴之第4关BOSS
083	CABRACAN	机械图鉴之最终关BOSS
084	DECORATION	完成004号卡片的“一击死”模式的证明
085	WASHOUT	1个敌人都没杀就归西的证明
086	SOLDIER A	100人斩的证明
087	SOLDIER B	200人斩的证明
088	SOLDIER C	300人斩的证明
089	SOLDIER D	999人斩的证明
090	PRISONER A	救出10名人质的证明
091	PRISONER B	救出20名人质的证明
092	PRISONER C	救出30名人质的证明
093	PRISONER D	救出40名人质的证明
094	PRISONER E	救出50名人质的证明
095	PRISONER F	救出60名人质的证明
096	PRISONER G	救出70名人质的证明
097	PRISONER H	救出80名人质的证明
098	PRISONER I	救出90名人质的证明
099	ALL SAVED	救出所有人质的证明
100	ALL CARDS	获得全部卡片的证明

文 魔剑士但丁 编 铭风



合金弹头Advance急速过关研究（下）

在本辑的《口袋光环》中将剩下的三关过关影像奉上。大家要注意的是影像是在hard、无伤的要求上添加了最速这个条件，更考验操作性和攻关思路，所以才叫急速攻关研究。

MISSION 4

区域1：这一关也非常容易，不过想瞬杀BOSS还是得费番周折的。前进不久后便会看到人质，他会给主角SHOT GUN的弹药。没错，这就是秒杀BOSS的关键所在！先对付空降兵再救人质，一定要将所有弹药保留到BOSS战。在之后的强制战斗中，用手榴弹干掉直升机（8发即可），SHOT GUN的威力是手榴弹的两倍，一切以保留SHOT GUN为先。





和直升机战斗后，跳到敌兵前蹲下用拳头消灭，吸引上面的炮手攻击，扔个手榴弹后跳起，躲过攻击。前面的炮手同样蹲下用拳头摆平，之后躲过水雷兵攻击。连续跳跃进入下个区域。这里同样有个BUG，过了第一个水雷兵，迅速拖版第二个就不会出现。

区域2：这里是个难点，十分考验微操作。落点一定要准。如果太靠后跳不上平台，这时上方敌人的攻击已经来了，必然凶多吉少。太前再向上跳时，“上”的判定同时夹杂着“前”判定，就会被坦克的铁叉波及。跳上第二层立刻扔一个手榴弹干掉前面的炮手，进入核战车，利用无敌时间从到关底。不过核战车不能带入下个区域。



区域3：这个区域也要保存弹药，所以考验玩家近身用刀克敌的功力，建议大家把AUTO FIRE（自动射击）关闭，不然出刀后会立刻开枪。第一层下来用手榴弹干掉2个敌人，利用移动平台不断前进，如果敌人有远程武器就用手榴弹来解决。一路前进，进入BOSS战斗。

BOSS战：毫无难度，30发SHOT GUN即可轻松解决。事实上BOSS变身后有2种攻击，一种是低空机枪横向扫射，看准靠近自己一方的子弹路线，立刻蹲下，之后向另一个机枪方向斜上跳跃，就能轻松回避。再就是向地面扔导弹。这个也非常需要躲避。如果BOSS升空，在版边站个2～3秒，之后移动跳跃就OK了。如果BOSS不升空，就直接从导弹中间走过去，千万不要跳着过去。其实这个BOSS跟第一关难度差不多。



MISSION 5

这关很长，而且难度很高，不会再向前面几关一样那么轻松了，真正展现了《合金弹头》的精髓。开始之前先把MARSNIUM技能关闭，此关不需要无敌战车，不过BLACK HOUNT仍然是快速通关的关键。

区域1：一上来难度就不低，而且是个分支路线。不过路地难度明显高于空中，所以没必要故意放弃飞机了。面对单个飞机，只要追着打就可以迅速击毁，如果是两个，要等2个聚在一起时，用BOMB打击，再配合机枪就能迅速击毁。不过敌机本身也会放出导弹，而且浮动剧烈，虽然能用机枪击落，但是机枪只能在45度夹角内攻击，范围有限，而且别人毕竟不会当靶子给你打，所以速战速决才是上策。最后别忘了留两发BOMB给直升机。

区域2：下飞机后会遇到铁甲坦克，因为前方有护甲，而且还会放出跟踪导弹，所以很难打。硬拼既费时，又费弹药，肯定不是上策。这里要利用S.S. SWORD，直接攻击坦克后部分的核心，2刀就可以解决，不过这里仍然靠微操作，



稍有不慎就会身亡，建议慢慢靠近，再调整距离。



打掉上层的敌兵防止炮击，而下面的铁甲坦克则再次用匕首消灭。之后的导弹区域要跳起吸引敌兵攻击，而发射出的跟踪导弹一刀就可以解决。干掉敌兵，再次跳起击毁导弹，扔2个手榴弹后落地再补上2颗来消灭坦克。然后本区域就没什么难点了。

区域3：这里又是一个难点。同样，机会只有一次。跳上箱子同时一颗手榴弹炸死上层2个敌兵，之后蹲下干掉下层敌兵，跳上平台，再次跳上后一个箱子。注意落点，要站在箱子左边缘，手榴弹才能1次消灭2个。如果失败上面的敌兵会连续以导弹攻击，阻挡手榴弹的路线，而此时后面的坦克也会发动攻势。之后有一个分支路线，上面一条相对比较简单，下面的比较困难，不过考虑到BOSS战，还是选择下面，因为可以使用核战车。





区域4：一进入就要立即开枪，否则就是自己倒地。救出隐藏人质可以获得BOMB。之后所有上下分支都选上面，下面是死路。之后区域的要点是安排好杀敌顺序，不然会变的相当棘手，还要注意不要拖版太厉害。最后，会得到坦克。

区域8：这次的坦克没有无敌状态，所以要小心使用，保证无伤状态进入BOSS战是快速通关的前提。之后要利用BUG迅速拖版，使潜艇残骸不出现，节省CANNON。



▲斜坡上有会放暗枪，跳起闪过。

区域10：这里障碍物两边会不断出现手雷兵，比较保险的打法是，集中干掉一边的，之后跳出核战车用BOMB来消灭。之后进入BOSS战，记得保证核战车无伤。

最终BOSS战：一般情况下BOSS会放出2个杂兵，先要将其消灭，之后会出现H弹，注意3秒后就会消失。此时BOSS会在场地内释放结晶体并会不断上升，看清路线加以回避。平台坍塌后第一回合BOSS会放出折射光线，没什么好办法只能寻找空隙；下个回合是发散光线，比较好办，在角落比较容易回避。不过利用核战车，此战会变得异常简单。



跳起在战车下落时利用BOMB攻击，之后不断用导弹猛攻。不用回避硬抗着BOSS的攻击，如果是无伤进入体力是绝对够了，用不了2个回合就可以将BOSS瞬杀了。

DUNGEON MISSION

这应该算是个附加关卡，本来应该是以就人质为目的的，不过挑战最速就变得十分简单。这里就着重讲一些要点。

区域4：这里与其说是难点，不如说是运气了，因为落下被夹在坦克和炮手之间。一种战术思路就是直接跳过去，完全可行。只不过成功率太低，因为坦克经常会用炮弹攻击。再就是消灭2者，为了躲避坦克炮弹必然要蹲下，坦克同样会使用前进，把人碾成肉饼。以上2种攻击随机性比较强。为了提高成功率和速度兼顾的情况下。先站在坦克前1秒，吸引其攻击，之后立刻蹲下，4颗手榴弹伺候。最后回头消灭炮手即可。





好了，最后一关的难点就这一个了。由于时间比较仓促，所以有些关卡没有做到最好，还有不少挖掘潜力。很可能有更好的打法存在。不过，稳健的操作和对敌人的把握程度还是基础条件。希望大家继续研究，不要浪费了这款跳票多次的难得佳作。

《特鲁尼克3A》极限研究

文 Kenyo 编 LIKY

怪物同伴的选择及捕捉篇

一、选择篇

在异世界里，怪物同伴的选择和正确地重点培养对波波罗在迷宫内的生存率影响极大。相信大家在能带道具的迷宫里重点培养的都是攻击／晚成型、万能／晚成型、攻击／特殊型等3种类型的怪物吧。不过在异世界里就不能用同样的眼光来选择。众所周知，迷宫初期和中期敌人的经验值不是很高，如果想将一个怪物迅速培养成可以独当一面的主将，就绝不能选择晚成型的怪物。因为上述3种类型的怪物每提升1级所需的经验值巨多，提升的能力值却极为有限，实际上仅在高级数才体现出优势，而正常情况下不可能提升到很高的级数，所以非常不实用。

因此，我通过对各类型怪物每提升1级所对应的能力值做了综合分析，认为异世界迷宫的初期及中期最适合重点培养的是普通／早熟型、攻击／早熟型这2种类型的怪物，下面就对这2种类型的怪物进行详细的比较。在LV相同的前提下，普通／早熟型的怪物各方面的数值提升较大。以升到LV20为例，普通／早熟型的HP可提升67点，攻击力提升51点，防御力提升30点，需要经验值5000点；而攻击／早熟型的HP仅提升35点，攻击力提升47点，防御力提升23点，需要经验值9500点。也就是说，在LV较低的情况下，普通／早熟型比攻击／早熟型需要的经验值更少，能力值提升更高，更值得重点培养。我们再看看升到LV30时的情况：普通／早熟型的HP可提升77点，攻击力提升61点，防御力提升40点，需要经验值42000点；而攻击／早熟型的HP仅提升47点，攻击力提升62点，防御力提升33点，需要经验值42000点。可以看出，虽然需要的经验值一样，但普通／早熟型明显还是占有优势。而且LV30以后，这两种类型的怪物都不再提升防御力，每升1级提升1点攻击力和HP。普通／早熟型在LV50以上不再提升攻击力，只升HP；而攻击／早熟型只升攻击力，不再升HP。在异世界里将单个怪物升到LV30以上已是非常高的了，因此，总的来说普通／早熟型比攻击／早熟型更具重点培养的价值。

既然怪物的类型已经定了，剩下的就是对初始能力值和特殊能力的选择了。初始能力值越高越好这个无需多说，而特殊能力的选择就见仁见智了，各有各的独特选法。下面给出我自认为应重点捕捉的怪物，仅供大家参考。



ホイミスライム，可爱的天使，其回复能力对突破异世界的成功率影响非常大，不仅可让波波罗节约大量面包，还可借此多杀敌以提升级别，更可与怪物房间直接对抗，在没面包挨饿的时候还能死撑到面包出现……好处真是数也数不尽，个人建议至少捕捉2只。

メイジももんじゃ，迷宫初期应重点培养的主将之一，拥有封印的特技，可用来对付一些有麻烦特技的敌人，而且能力值提升快，所需经验值又少，很容易就成长为整支队伍的中坚力量，个人建议至少捕捉2只。

ハエまどう，迷宫初期的另一主将，其特技只是减少敌人一半的HP，相对来说还是比不上メイジももんじゃ的好，不过防御力较高是其优势所在。

ドラキーマ，接近迷宫中期才出现，用于替换メイジももんじゃ和ハエまどう以外的低能怪物，可在

水上移动的特殊能力没什么用，属副将。

おおめだま，军师级人物，不需要培养，一般常置于待机队中，其特技可使房间内的全体敌人混乱状态，对待机队能起到很好的保护作用，而且在大部屋怪物房间也能发挥重要战力。

エリミネーター，迷宫中期的猛将型人物，初始数值较高，而且成长快，还拥有痛恨一击的特殊能力。可替换掉ドラキーマ、ハエまどう等鸡肋，并让メイジももんじゃ转为副将配置入待机队。个人建议尽量抓4个以上，升到LV30以上就有60多的防御力，无论是在巡逻队或是待机队都能起到很好的保护作用，在迷宫后期也能发挥重要战力。

いしにんぎょう，卑鄙型人物，其特技可降低敌人的一半攻击力或将HP减至四分之一以下，不过成长较慢是其惟一缺点。

ランガー，迷宫后期的猛将型人物，拥有不俗的攻防力和HP，魔法攻击无效，还具有倍速移动的能力，可做主将。

キラーブラスター，一等一的战士，魔法攻击无效，而且拥有降低房间内全体敌人防御力的魔法，可配置在待机队中做将军。

デスマシーン，同样是迷宫后期的猛将型人物，拥有提升防御力、封印敌人以及痛恨一击等3种特殊能力，捕捉之后也可做主将。

ようじゅつし，迷宫后期的军师，可使同伴发怒或是倍速状态，连续2次倍速的效果则是倍速2回攻击，其效果是持续整层的。对ホイミスライム使用可提高回复速率，与ダースドラゴン配合可轻易烧光全层的敌人。



▲妖术师与天魔龙是绝配，可以运筹帜幄中，决胜千里外。发怒状态的天魔龙会连续喷射龙炎，固定伤害为80点，如果是倍速2回攻击的话更是疯狂……

ダースドラゴン，远程攻击猛将型人物，拥有固定40点伤害的全层范围自动追踪龙炎攻击和不怕地雷的能力，波波罗来异世界的最大目的就是它。

ランガー和キラーブラスター由于有魔法免疫的能力，所以没法用ホイミスライム回复HP，有利也有弊。个人建议82F以后巡逻队的主将选择ランガー和エリミネーター，而且让ようじゅつし先将エリミネーター强化至倍速2回攻击的状态，如果エリミネーター已升至LV40以上，就有超过100点的攻击力，再加上痛恨一击的特技，可以迅速干掉敌人。

二、捕捉篇

由于波波罗的武器只有海鸟之爪（うみどりの爪），为了提高捕获率，只能通过提升等级来调整。波波罗每提升1级，捕获率就提升0.1%。76F以后可以用变化之壶随机变出银之爪，但要有较高的运气才行。装备银之爪的话可以提升2%的捕获率，顶得上你升20级了。武器的附加数值对捕获率完全没有影响，而且无论捕捉LV1或是LV9的同一怪物其捕获率都是相同的。

下面向大家说明一下哪些情况捕获率为0，各位在捕捉怪物之前最好先了解一下，以免折腾了半天还是一无所获。

1.需要特定武器和特定LV才能捕捉到的怪物。异世界里直接出现的怪物就只有プラズママウス是属于此种情况，此外，还有店主和随机出现的特殊怪物房间里的极个别怪物，总的来说数量比较少。

2.非波波罗直接攻击杀死的怪物无法捕获（例如使用杖、扔石头等等情况）。

3.波波罗处于混乱、透明、变身、迷惑（まどわし）、失明（めつぶし）、封印（头上有个“封”字）等状态时无法捕获怪物。怪物处于迷惑、替身（身代わり）等状态时无法被捕获。波波罗站

在圣域上、水上、或是处于墙壁中时无法捕获怪物。

4.在面包的石像或者金钱的石像存在的房间内，杀死怪物会将其变成面包或金钱，这种情况是无法捕捉到怪物的。同样道理，如果敌人持有道具，那么被杀死之后也绝对没有可能成为同伴。

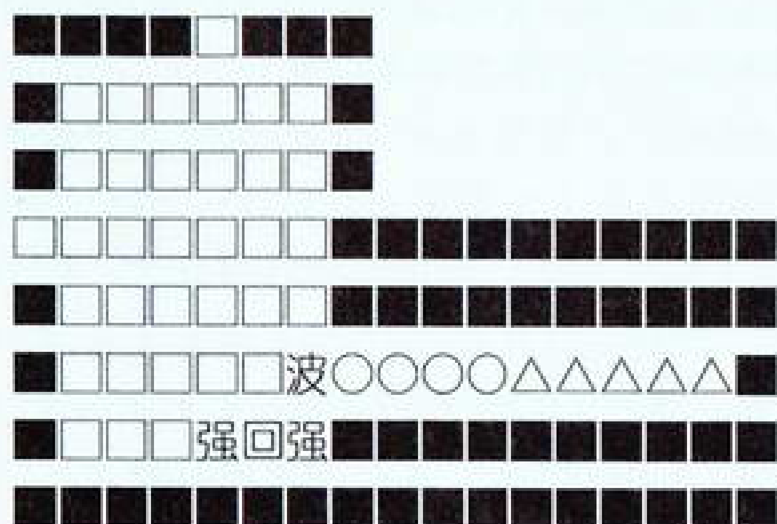
波波罗最多可捕捉10只怪物加入队伍，因此同伴数最好保持不超过9个，这样才能保证捉到想要的怪物时能够选择加入队伍。一般情况下的怪物捕捉，可以通过多杀敌来提高捕获率。而对于一些出现率较低的怪物，可以通过分裂之杖增加个数，以此提高捕获率。

通常采用的捕捉方法是，先用前面说过的爆指活用法将待机队隐藏起来，然后再找一处合适的窄道炸开特定的空间，将同伴按下图所示队形配置待机。建议配置猛将型同伴守住左右两边路口，而回复史莱姆配置在波波罗的身后。这样配置有个好处，回复史莱姆不与敌人接触，比较安全，而且不会帮倒忙。需要回复2个猛将同伴的HP时，只需让波波罗与回复史莱姆调换一下位置即可，补给之后再换回来。就像这样子守株待兔，等要捕捉的怪物找上门之后，让守路的猛将先削减其HP，估计达到了可以让波波罗一击必杀的程度时，对该猛将选择逃跑指令，由于后边的路口已经封死，它逃不出房间，但会让出位置给要捕捉的怪物进来，波波罗就可以给予最后一击。未捕捉成功的话，将逃跑的猛将作战指令改为待机，再配置回原来路口的位置，继续守株待兔，如此反复，直至捕捉到为止。



▲用爆炸指轮炸开的空间以及队形配置。

只限定在异世界迷宫捕捉到的怪物有6种：あめふらし、ミステリドール、フライングデビル、いしにんぎょう、ランガー、ダースドラゴン。其中天魔龙（ダースドラゴン）实力最为强悍，具有不怕地雷和全层范围自动追踪龙炎攻击的能力，相信是很多人梦寐以求的梦幻怪物，如果能成功捕到一只，绝对不虚此行，下面就向大家简单介绍一下捕捉方法。



○&△：用トンネルの杖制造的窄道
△：地上放置垃圾道具的位置

前面已经说过了，持有道具的怪物没法捕捉到。天魔龙持有道具的几率较高，为了提高捕获率，可以在捕捉之前先在地上铺满道具（以天魔龙为中心，纵、横、斜2格内都必须铺上道具，墙壁或楼梯之类当然不用理会），如此一来即使天魔龙身上持有道具，也会因为没有位置而令掉出的道具消失，这种情况就会被判为与没有持有道具一样，是有一定几率成为同伴的。

为了提高捕捉效率，强烈建议先寻找一条合适的窄道（或是用トンネルの杖制造），并在窄道的尽头处4～5格内全部铺上垃圾道具，然后可以对同伴们都选择待机指令，全体在房间内待机，像下图所示那样。



天魔龙出场后，让波波罗引诱它到达与窄道成一条直线的位置上，然后独自一人走进窄道，再使用场所替えの杖与其交换位置。好了，这样天魔龙就成功地被骗进了窄道，下一步就是关门捉龙了。先对它投掷まどわし草（迷惑状态是不能捕捉的，但可以用万能之杖和弟切草来回复），这样天魔龙会走至窄道尽头，波波罗就可以带着同伴按下图所示的队形进入窄道，注意要保持离天魔龙1格远的位置，最好用レミーラの杖来确认。



▲天魔龙出现后将其引进窄道，并在地上铺满道具。

到了这个时候，终于可以拿出珍藏多年的分裂之杖了，祝福过更佳（什么？你没捡到？那你不用抓了，赶快回去转了运再来）。分裂出另一条天魔龙之后，与



▲波波罗："老爸，我抓到天魔龙了！"特鲁尼克："孩子，你是真正的勇者了！

身后的猛将交换位置让其削减HP，减到可以让波波罗一击必杀的时候再换回来。要时刻注意前边猛将的HP，因为回复史莱姆的补给较慢，如果天魔龙使出40点伤害的龙炎攻击，就要看情况用大损之杖或ホイミの杖回复其HP了。波波罗杀掉之后如果没有捕捉成功，将猛将的HP回复满了才进行分裂，反正那条迷惑状态的天魔龙是不会进行攻击的。（注意：如果波波罗身上所持的道具不是20个全满的状态，要按住B键才能与猛将交换位置。否则会拾起地上的垃圾道具，对捕捉造成影响。）

由于天魔龙的自然出现率是很低的，如果没有分裂之杖，就只能通过踩召唤器，踩怪物化的陷阱，或是投掷魔物之壶来增加天魔龙的出现机会，但这样比较危险。能否在异世界抓到天魔龙，终究还是运气的问题……



▲在异世界抓店主是成功率为0的愚蠢行为。

异世界里最强的怪物非店主ガーゴイル莫属，不过必须装备クロウアンドレア且LV72以上才有可能抓到，以上2个条件在异世界里都是"不可能的任务"，各位就不要打它的主意了。我自己也亲自尝试抓过N次，在不欠款的状态下，对店主使用胆怯之杖（おびえの杖）和破防之杖（ルカニの杖），然后在同伴的协力下，让波波罗给予店主最后一击，最后除了浪费道具之外什么也得不到……

迷宫层别攻略篇

1～5F

初期拾到道具后尽量尝试识别，1～3F至少应捕获2只スライムベス并升至LV3以上。4～5F尽量捕捉おおなめくじ、はりせんもぐら或是おおきづち加入队伍增强战斗力，以后有新的怪物加入后再解雇。

6～10F



6～7Fホイミスライム出现，尽量抓2只吧。然后可以让除ホイミスライム以外的同伴自由战斗，而波波罗自己带着2个ホイミスライム作为巡逻队探索地图及回收道具。等波波罗达到LV10时，就可以配置待机队了。7F要小心ラリホーアント，不要让波波罗在窄道内与它直接战斗，多用一些杖来对付，成功捕捉到的话，以后可以利用这个怪物挖掘墙壁内的宝物。

11～15F



此阶段难对付的怪物不多，如果有变化之杖的话，不防离怪物2格以上使用来尝试变出高级怪物，像下图所示的那样，我变出了在该层不会出现的ギガンテス！在ホイミスライム的配合下，利用丸得之杖与它周旋，最后竟然运气奇好捕捉成功了。不过这是万能晚成的怪物，提升LV所需的经验值非常多，不在重点培养之列。此外要注意ダンスキャロット的跳舞特技，最好让同伴去搞定它。透明的怪物シャドー也会出现，不过出现几率不高，无需太担心。

16～19F



这几层敌人的实力提升很大，波波罗已不能再直接和敌人肉搏，应躲在同伴后面，先让同伴将怪物的HP削减到接近死亡的程度，这样波波罗就可亲自给予怪物最后一击，运气好的话就能捕获。这就是以后都要应用到的捕捉怪物的基本战法。さそりかまきり会2次攻击，而且还能除掉你未放在壶内的草，当心别把救命道具まどわし草、かなしばりのたね、世界树之叶弄没了。メイジももんじゃ拥有封印的特殊能力，如果中了这个特技，不仅不能吃任何东西，还无法改变同伴的作战指令（开不了口，无法交流），而且效力是持续整层的，尽量让没有特技的同伴和它PK。



20F



此层为固定大部屋怪物房间，不过只要像图中那样摆好回复战阵型后（变成SLG了，晕），除了小心弓箭手的远程攻击之外，其他接近的怪物都可轻易击溃。如果是被包围的场合，此种阵形不能同时应付来自各个方向的攻击，是否需要使用草神之壶和まどわし草、かなしばりのたね的无敌组合就视情况而定了。



21～25



キラーマシン拥有2次攻击的能力，而シルバーデビル具备倍速和2次攻击的能力，但出现个数较低。ひょうがまじん的出现率最高，攻防都比较高，还拥有将敌人冻结的能力，捕捉一个作为后备也挺不错。

26～30F

不死系出没地带，让ホイミスライム与不死系的怪物邻接的话，其回复魔法可对敌人造成伤害，想提升ホイミスライム的LV就不要放过这个大好机会。レノファイター的特技很讨厌，他会敌我不分把近身的怪物扔向其他敌人，一旦捕获建议立即炒掉。此阶段没有值得捕获的怪物，捡完道具之后不想练级的话就没必要逗留了。28F以后视野范围强制减为1格，难度开始上升了。



31～35F

这几层狂战士バーサーカー出现，大家应该很清楚它的能力，只要它升至LV5以上，你就必死无疑，持物充足的话就不要到处寻找道具，尽快找到楼梯处逃跑吧。シャーマン的诅咒攻击和



がいこつけんし的弹飞装备攻击也要当心，让同伴打最为安全。此外，这几层的地雷和石像特别多，在房间时最好走一步探索一次，确保同伴的安全。

36～39



当心まどうし的催眠魔法，持有不眠指轮时就亲自解决他吧。ミステリードール可使HP或攻击力减半，如果有怪物中了这个特技，到下一层就能回复。另外要注意テンック的跳舞特技和ベビーサタン的盗物能力，不要让波波罗直接与它们战斗。这几层比较麻烦的是げんじゅつし，最好让同伴メイジももんじゃ直接跟它PK，有一定几率封印它的特技。



40F

此层也是固定大部屋怪物房间，就算一开始摆好回复战阵形，也未必能安全过关。因为げんじゅつし是最大的威胁，它会使用魔法将你的同伴传送去别的位置且处于定身状态，你的回复阵形就彻底瓦解了。一看情况不对，就立即使用替身之杖或是用草神之壶开溜吧

41～45F

这几层视野范围无限远，方便观察怪物的动向，不过周围全是水。此阶段最恶的敌人非おおめだま莫属，即使有防混乱的指轮也不能掉以轻心，而且绝对不能让它进入待机队的房间内，否则一旦它使出混乱特技，你的同伴们就会互相残杀，死伤惨重。因此待机队的配置最好尽量选择小房间，并且让有封印能力的メイジももんじゃ守住路口，如果能够收服おおめだま并配置入待机队就会安全很多，但并不是绝对的安全。此外还要当心的是透明的怪物，见到待机队的同伴被攻击时，最好回去找出其藏身位置并彻底埋葬，因为同伴们是无法攻击透明怪物的。这几层怪物的经验值还算比较多，如果面包足够的话，不妨多待一会练一下级。





46～50F

从46F开始又降回1格的视野范围，水沟和麻烦的石像巨多。这里有个最阴险的敌人グレイトマーマン，如果在窄道里直接遇上的话，没有应急的杖就准备哭吧，你辛苦收集的宝贵道具都会被打到水沟里。所以多利用レミーラの杖了解地图形状，尽快找到楼梯处逃走才是上策，而且这几层出现好道具的几率不高，实在不值得全层探索。



51～59F

此阶段最主要的任务就是捕捉エリミネーター，尽量拖至起风才走下楼梯，前期面包的收集是否充足以及是否有耐饿的指轮都严重影响你的捕捉率。我运气较

好，捕捉了4个，马上将以前的“低能”同伴全炒了，而且还升到了10多级，整支队伍的战斗力大幅提升。

60～65F



2个劲敌デビルロードとフライングデビル登场，デビルロード虽然有2倍速移动2回攻击的能力，但攻击力较低。而フライングデビル的攻击力较高，不过如果已经将同伴エリミネーター升至LV20以上，就有接近60的防御力，再加上回复史莱姆的补给，不难对付。惟一要注意的是きとうし的远程魔法，对待机队有点威胁，建议尽量找小一点的房间配置待机队。

66～69F



爆弹地狱！这几层是爆弹系怪物的天下，绝对要特别小心。有水壶在身上的话，可以封印其自爆的特技，巡逻队还算比较安全。但待机队就很危险了，这几层无论如何都要先将待机队隐藏起来，而且把具有封印能力的同伴配置在前边。いしにんぎょう的特殊能力“吸收光线”非常恐怖，可以降低波波罗的HP或力量的最大值，对同伴的效果则是降低一半攻击力或是将HP减至四分之一以下，强烈建议封印其特技以防不测。为了提高脱出效率，建议使用レミーラの杖看清楼梯位置，或者对水晶使用一时しのぎの杖尽快到达楼梯处。

70F

固定大部屋爆弹系怪物房间，就算依靠おおめだま的全体混乱特技，也不能保证没有同伴被炸死，推荐用草神之壶和かなしばりのたね的无敌组合，捡完道具就走人。

71～75F

事故多发地段，请小心行驶。サンダーラット和プラズママウス可使房间内的己方全体处于失明状态，所以这几层还是建议炸开墙壁将待机队隐藏起来，以免中了这个特技自相残杀，同时还可避免ドラゴスライム和ドラゴン的远距离龙炎攻击。此外还需小心的就是石像了，为安全起见，先让同伴在窄道内待机，波波罗单独进入房间查看，发现危险的石像马上退回窄道。



▲贸然闯进了房间，竟然有2个自爆石像和1个魔法无效的石像……



▲史莱姆怪物房间，连史莱姆王也有哦，可惜抓它比抓店主的要求还高。

76～80F

龙系出没地带，持有龙的指轮就会好打很多，不过15～20点的龙炎伤害对于同伴来说还是比较高的。有些龙有冻结敌人3回合的特技，但不会减HP，总的来说不难打，小心石像就可以了。

81F

非常恐怖的固定大部屋怪物房间，キラーブラスター会不断使用降低防御力的ルカナン魔法，

到最后你的军团全员防御力降为 0，等着被一击必杀吧。推荐用草神之壶和かなしばりのたね的无敌组合，捡完道具就走下楼梯。

82～89F



为了避免キラーブラスター的ルカナン魔法伤害，从此层到最终层推荐用爆炸指轮炸开墙壁，将待机队隐藏起来，不然你就等着全军覆没了（投掷根绝卷物对有魔法免疫的怪物是无效的，因此无法根绝キラーブラスター）。如果能成功抓到ランガー、キラーブラスター或是デスマシーン的话，エリミネーター就可以换下去做副将了，不过这几个敌人都很难对付，最好带上有封印特技的同伴。此外还需要小心キラースター的自爆特技，此阶段是干旱地带，缺乏水资源，就算有水壶也无法补给。



90～99F

最可怕的天魔龙终于出现，虽然以突破异世界为目的，但是顺便捉一只天魔龙带回去也不错啊。我一共捡了 3 个幸福之种带到这里，建议让波波罗升到 LV30 时才用（这样比较划算），当然还要配合神秘草和草神之壶，可提升全体同伴的 LV。剩下的，就是运气，还有身上道具是否足够的问题了。不过，勇者最终将会战胜恶龙，幻想将不再是幻想……



▲如果一开始的房间不适宜炸开墙壁，可以改用几个猛将守住路口的方式，而且有妖术师在场，可以强化猛将至倍速 2 回攻击的状态。



▲用幸福之种、神秘草和草神之壶的组合强化全军的LV，一切只为提高捕龙成功率。



今回の冒険の結果　48 回目
ポポロは 異世界の迷宮を
無事に突破した
レベル 40　経験値 1401687　44724G
ちから 14/14　HP 254/254
武器 うみどりの爪
盾 なし
指輪 ドラゴンの指輪
得点 311208　ポポロ異世界　順位 1位

看我突破后的成绩

火熱秘技

NDS 为你而死

◆录下自己的声音

在游戏标题画面，按“下+Y”可以看到画面左下角的麦克风标志，此时对着NDS的麦克风说话可以录下一段语音，然后按“下+X”可以播放，而且“下+左+X”是慢放，“下+右+X”是快放。录下来的语音在游戏中会随机出现，很有趣。

◆Happy Birthday!

如果玩游戏时今天正好是你的生日，那么一进入游戏女孩就会对你说“Happy Birthday!”，声音甜美，令人心动啊。但是生日还没到怎么办？也不用急，在NDS系统菜单中将自己的生日改在那天，你就可以听到了，还不快行动。

◆语言的秘密

本作包含了英语和日语两种语言，在Option菜单中可以切换。当选择英语时，标题画面的女孩是带着胸罩的，如果你改为日语，你会到胸罩竟然没了……不过你还是看不到什么，因为游戏的标题将关键部位遮住了。(˜o˜)



◆爆机后的特典

将普通模式爆机后便可开启困难模式，并开启音乐欣赏模式。而将困难模式爆机后可以开启难度更高的地狱(Hell)模式。将地狱模式爆机后，在收集品中可以获得“Chao”、“NiGHTS”、“索尼克”、“乌拉拉”等几个人的假发头饰，而且可以看到女孩的裸体(是不是很期待，不过地狱模式可不那么容易爆机哦)。

◆与GBA游戏联动

本作是可以与GBA游戏联动的，将特定的GBA游戏卡带插入到NDS中，然后开始《为你而死》，在游戏中就会得到特定的道具，是不是很奇妙？《为你而死》是由Sega开发的，所以这些能够联动的GBA游戏都是Sega的，具体如下：



▲乌拉拉假发。

插入GBA卡带	效果
《索尼克A3》	获得Chao头饰
《Chu Chu火箭队》	获得NiGHTS头饰
《索尼克Advance》/《索尼克Advance2》	获得索尼克头饰
《索尼克Battle》	获得乌拉拉头饰
《太空频道5》	获得乌拉拉头饰
《噗哟噗哟》	获得噗哟头饰

NDS 大合奏！乐队兄弟

◆待机听曲

一般情况下NDS合上盖子待机时，主机便处于休眠状态，屏幕熄灭，声音停止，不过玩《大合奏！乐队兄弟》时，在NDS待机情况下还可以听到音乐，但必须插上耳机才



能听到。所以可以在选曲的时候合上NDS，然后戴上耳机慢慢欣赏游戏的自动演奏，也是不错的选择哦。

GBA 脱狱潜龙

◆选关密码

密码	关卡
QDJL	1
ZZPD	2
THKS	3
MSLK	4
KRPS	5
VNVX	6
YHXM	7
FHMK	8
LKJL	9

密码	关卡
RJHG	10
RPGR	11
WMVB	12
KLPZ	13
RVBS	14
LMTQ	15
GBGN	16
YGCD	17

NDS 瓦里奥制造 摸摸乐

◆莫娜比萨的MV

与《为你而死》一样，《瓦里奥制造 摸摸乐》也可以与GBA游戏联动，只要将GBA的《瓦里奥制造 大回转》的卡带插入NDS，然后开始《瓦里奥制造 摸摸乐》，进入游戏后飞碟就会运来莫娜比萨杂志，点击后，可以观看莫娜比萨的MV，那首歌在《大回转》中就有，不过动画可是全新的哦，而且是用双屏显示，很有趣的。



GBA 龙珠 大冒险

◆99连击

小悟空和小林在特定情景下是可以达到99连击的(实际上不止99连击，不过99是显示上限)。

小悟空的99连击达成情景是在打黑绸军基地最后的机械人BOSS的时候，只要一开始冲向BOSS用A+B把它逼到版边，然后站在它两脚中间快速连按上+B，只要不间断，BOSS就会一直站在那里让你虐待个够，因为此BOSS不像其他BOSS，它受到连续攻击后不会有短暂的无敌时间，因此通过这个方法可以轻松达到99连击。



小林的连击比小悟空简单很多，只要拿到紫色龟背(拿了以后全身无敌并且具有攻击效果，很多地方都有)然后冲到敌人面前，疯狂地按A＋B攻击吧，因为紫色龟背的特殊效果，敌人受到攻击后不像平时会向后飞出，于是达成99连击完全不成问题，不过就是要委屈一下各位的GBA按键了。



50连击以后就会不断地奖命，很快就达到了99命，为想挑战HARD难度的ACT菜鸟提供了捷径，而且笔者用小林一次连击获得最高3千多万的分数哦。

——零式

GBA 洛克人EXE5 布鲁斯小队

◆抽奖机的密码

游戏中在日暮店的抽奖机上输入一些密码可得到许多好东西，下面就是其中一些密码，大家可尝试一下。



48958798　　91098051

00798216　　45654128

90914896

——meteorsyd



掌机机战史

科幻永远是男孩子所憧憬的，而能驾驶科幻中的机器人驰骋沙场也是每个男孩子所追求的——游戏给了这些人把这虚无缥缈的一切变成现实的机会。

1979年由于一部并不被别人看好的动画作品的走俏让这个世界有了“高达(GUNDAM)”这个单词，可以说整整影响了一代人；也同是因为Bandai的注资取得“高达”的所有版权，才使得今天各位玩家能体验到以此而衍生出来的机器人游戏——《超级机器人大战》(最早作品由“眼镜”厂商Banpresto制作，其前身为Bandai的子公司)。随着新的动画作品不断问世，新的游戏也是不断更新，到如今各个机种上发售的这类游戏一时真是很难统计清楚，不过为了对作品有个总体的了解，我们还是先来看看Banpresto在“掌机”上发布的《机战》作品吧。

超级机器人大战

机种：GB 发售日：1991年04月20日 定价：3980日元



所有《机战》的作品都是源自于此的开山之作，虽然没有采用驾驶员系统，但是《机战》系列不可或缺的“精神系统”在初代作品就已经出现了，也为以后作品丰富繁多的精神指令的出现奠定了基础。

第2次超级机器人大战G

机种：GB 发售日：1995年06月30日 定价：5980日元



吸取了前作的不足而推出的后作，可以说是现代作品的雏形，当时很多玩家都是为此而购买主机，在国内的GB玩家中很少有不知道此作的玩家，游戏完成度在当时给个100分绝对不过分。

超级机器人大战 COMPACT

机种：WS 发售日：1999年04月28日 定价：4500日元

自从Bandai推出了自己的掌机以后，在GB上玩《机战》的可能就变成了零。尽管说“天鹅”



上的这部作品很多方面制作的都没的说，但是主机的销量成为软件普及最大的绊脚石。

超级机器人大战 COMP ACT2 第1部：地上激动篇

机种：WS 发售日：2000年03月30日定价：4500日元

超级机器人大战 COMP ACT2 第2部：宇宙激震篇

机种：WS 发售日：2000年09月14日 定价：4500日元

超级机器人大战 COMP ACT2 第3部：银河激战篇

机种：WS 发售日：2001年01月18日定价：4500日元



在“天鹅”上很有名气的《机战》三部曲，不管是从游戏的设定还是剧情都受到了非常高的好评，以至后期被引入到家用机之中。不过尽管如此，也没有能挽回“天鹅”失败的命运，Bandai还是妥协了。





超级机器人大战 A

机种：GBA 发售日：2001年09月21日 定价：5800日元



WS宣布失利以后《机战》重新回到任氏主机的怀抱，主机机能的提高对此作的影响是巨大的，最突出的就是音乐和画面，效果直逼早期次时代家用机作品，也是掌机作品中可选机体比较多的一部作品。

超级机器人大战 COMPACT 第1部：地上激动篇

机种：WSC 发售日：2001年12月03日 定价：4800日元

超级机器人大战 COMPACT2 第2部：宇宙激震篇

机种：WSC 发售日：2003年07月17日 定价：4800日元

超级机器人大战 COMPACT2 第3部：银河激战篇

机种：WSC 发售日：2003年07月17日 定价：4800日元



"天鹅"上的后期产品，主要是在原先的《超级机器人大战COMPACT》的基础上予以彩色化而已，追加了一些新的必杀技，最后一部在发售的时候"天鹅"基本上已经成功的完成了自己的历史使命。由于主机硬件和GBA的差距使得作品远远没有早期作品给人的那种感动了。经此三部曲后，《机战》可以说在"天鹅"上已经完结。





超级机器人大战 R

机种：GBA 发售日：2002年08月02日 定价：5800日元



时隔一年以后再次登陆GBA的作品，游戏最大的卖点就是号称可以单手操作，同时为了方便掌机玩家使得存档变的可以随时随地，战斗画面也时刻省略掉，真是让玩家玩起来更方便自由了。

超级机器人大战 原创世纪

机种：GBA 发售日：2002年11月22日 定价：5800日元

从名字上就可以看出来是一个非常另类的作品，游戏里面没有任何一部动画中的机体和人物，取而代之的是全部的原创机体和人物。和以往比较起来机体真是少的可怜，不过也正因为其另类吸引了不少玩家。



超级机器人大战 D

机种：GBA 发售日：2003年08月08日 定价：5800日元

在GBA经过几部作品的磨合，各个新系统已经到了成熟的地步，《机战》已经达到了称为"完美"的境界。游戏的难度也是在作品中屈指可数的，对玩家的挑战有着很大的吸引力，隐藏机体也相当的丰富。



超级机器人大战 原创世纪2

机种：GBA 发售日：预定今冬发售 定价：未定

系列的最新作品，也是今年年末商战中的一个重头戏，主人公依然是玩家所熟悉的面孔，而登陆机体更是收录了家用机中相当有人气的原创机体，目前光是官方透露的我方机体就已经接近30部，真是让人期待。

上面基本就是《机战》在掌机上的历史表，有了上面的介绍相信各位玩家对这个系列会有一个更深入的了解。由于我们是要另眼看《机战》，因此在下期栏目的侧重面上会和本次的游戏介绍有所不同，会从其他的方面来看待《机战》、了解《机战》。虽然mine自己也是个《机战》的狂热份子，不过还是希望在以后有更多"机战饭"的支持，大家一起把这个新栏目做好。

流金岁月——掌机怀旧长廊

前面的NDS、PSP游戏介绍是不是让各位玩家过了把瘾？即使目前还没有主机，相信那些精彩的游戏介绍和主机介绍也都能让玩友们去新游戏的海洋中神游一番。到了这里，当然不会再给大家介绍新游戏啦，只介绍过去的游戏、那些属于过去、记载着一段岁月、一件往事、一种心情的过去的游戏。

文 马修

气球宝贝

机种	GB	发售	1990年
厂商	Nintendo	容量	1M





FC经典游戏《气球岛》的GB移植加强版，游戏的故事非常幼稚有趣，说一个小男孩因为一次拿了太多的气球，被气球带着飘走了，而小女孩就勇敢地挺身而出，抓着两个气球，用裙子作翅膀去追赶被气球带走的小男孩。但一路上的困难是超乎想像的，因为气球并不像轰炸机那般结实，即使空中飞翔的小鸟和树林里巡回的马蜂，也会让气球爆掉。在陆地上空爆掉就算了，要是在大海上飞行时被撞爆了就惨啦！不过即使是可以行走的陆地上，也有鳄鱼，会行走的火把等来威胁小女孩——总之，要出门冒险不容易，但为了救出朋友，还是要克服困难的。


▲天上有鸟，地上有火，出门在外不容易啊。


▲游戏总也有BOSS战哦，小心应对吧。


▲特别游戏，和FC版的奖励关卡很相似。

暴走怪兽 世界之旅

机种	GBC	发售	1998年
厂商	Midway	容量	4M

这是一款主题为破坏的另类游戏，游戏中玩家将不再扮演什么拯救世界的英雄，而是扮演一名暴怒的怪兽到处破坏，可选的主角包括猩猩金刚、老狼拉尔夫和恐龙利兹，三个角色分







▲各具特点的三大恶棍主角。

别在力量、速度和防御上占有优势。虽然我们的怪兽很强大，但人类也不是坐等待毙的，直升飞机、装甲车、狙击手等全部出动，主角一出来便处于枪林弹雨之中，还好我们的怪兽也很强大。不仅糙厚的皮能抵挡子弹，强大的身躯也能轻易破坏掉装甲车甚至坦克，即使后来出现的大型机器人，也难敌我们的野兽主角。它们能爬楼破坏，还能把躲在窗子里的狙击手抓来吃掉，并且能干掉直升飞机和战斗机。游戏因为另类所以有趣，但因为含有大量破坏甚至怪兽吃人的场面，因此本作的暴力程度还是很高的，15岁以下玩友慎玩此作。


▲主角就在枪林弹雨中破坏城市。


▲奖励关卡，撞掉空中的氢气艇和热气球。


▲人类会出动坦克、战斗机甚至巨大的战斗机器人来对付怪兽。



▲游戏的过场动画竟然不是咱们的怪兽主角。

GP摩托车手

机种	GG	发售	1994年
厂商	Sega	容量	4M



《GP摩托车手》是GG一款非常棒的竞速游戏，游戏自然是骑着摩托去参加比赛了。但该游戏在8位GG仅有的机能上，却做出了相当出色的该作。摩托车的音效、游戏中弯道、背景以及超车甚至摔倒等都尽显了厂商的认真态度。



不过有趣的是，游戏中无论摩托车拐弯时将车身倾斜到什么程度，车子都不会摔倒——如果一定要给个设定外的解释，那就是游戏中车手的飙车水平实在是很高哦，这个BUG当然也使游戏的难度有所降低。在当时来说，掌机上出现这样的画面，确实是很令人震惊的。

超真实麻雀

机种	NGPC	发售	2001年
厂商	Seta	容量	16M



在众桌面类游戏中，《超真实麻雀》也算是非常著名的一款了，除了适合不同玩家的年龄设定，游戏中可爱的MM们自然也功不可没，上辑《掌机王SP》为大家介绍的就是系列最新作。实际上，追求画面表现的《超真实麻雀》以前也登陆过相对机能很强的主机上，那就是NGPC。在16M的容量和NGPC机能的支持下，这款麻雀游戏表现得相当出色，尤其是千姿百态的MM们更是吸引眼球。不过那时的掌机毕竟不如现在这般强，因此游戏中还有许多地方不尽人意，如合成的人语极其难听。至于吃、碰、杠、胡都没有提示，那就是难度设定的问题了。



口袋战士

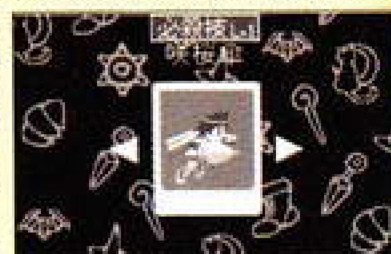
机种	WS	发售	2000年
厂商	Capcom	容量	16M



《口袋战士》算是格斗大潮中的一款另类了，融合了《街头霸王》、《恶魔战士》、《WAR ZARD》的大头版斗士的格斗游戏拥有极高的人气，不过在掌机上，本作却只有一款移植作，而对应的机种竟然是处境一般的WS上。



游戏有10名角色供选用，按键上也保留了攻击特殊键，因此原版中那些千奇百怪的变身也都跟着一并保留了，游戏最精彩的地方自然是对战部分，虽然没有语音，但并不影响游戏的激烈和搞笑。游戏还有个“卡片战士”模式，该模式下，对战变成了出牌，倒也别有一番风趣。



特别怀旧角

Hook船长

机种	ARC	发售	1992年
厂商	Irem	容量	–



这次怀旧角放出的特别游戏，是以前大家钱少时泡街机厅的好伴侣——《Hook船长》，由彼德潘、Hook船长等动画明星精彩演绎的一部ACT。由于游戏相对简单且支持四人协力，而不少街机厅都很看好这部游戏，因此这款游戏在街机厅也很普及。确实，对于一般的菜鸟玩家来说，这款游戏确实是够简单，只要会按攻击和跳跃就能差不多撑过两关，而掌握了“跳起后攻击＋跳跃”这样的特殊技，就能打到第4关BOSS——那个时候的街机厅老板可能是国内最早发现菜鸟这块巨大市场的吧？（笑）



怪只怪这款游戏的特殊技太过霸道，除非菜到极点的，不然再没天赋的人玩上十几次甚至几十次，也能把那无敌的特殊技应用得炉火纯青；而这款游戏打通了后竟然还能接着玩。就这样，一大群平民高手守着机器一遍一遍地把《Hook船长》打通，而BOSS则燥如热锅上的蚂蚁……最后这样的事件在不同的街机厅出现了两种不同的结局：一、BOSS在游戏机贴“禁止翻版”一类的告示（翻版即通关）；二、放任自流，不闻不问，任凭机器摇杆失灵、画面花屏……

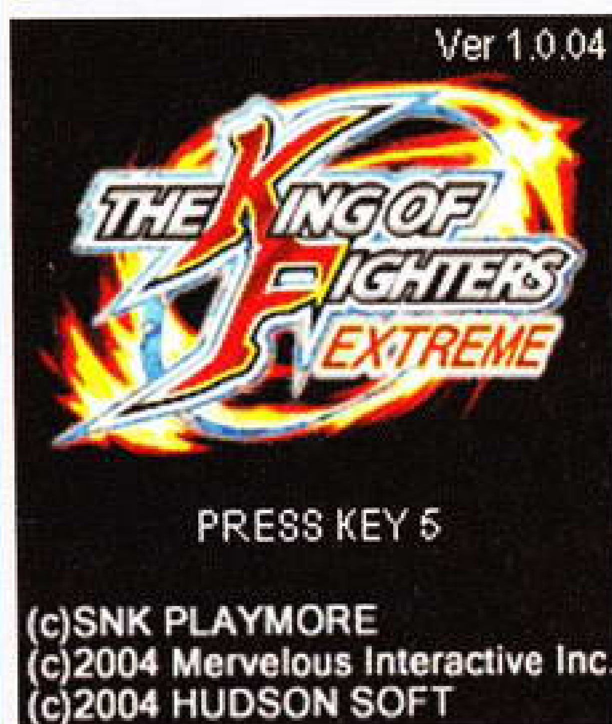






文 LIKY

N-Gage版《格斗之王》



在2004年的E3展上，诺基亚突然公布了N-Gage版的《格斗之王》——《格斗之王Extreme》，并公布了几张游戏图片，从那精美的画面看来，游戏保留了传统的风格，不过在N-Gage那瘦长的屏幕上，战场左右的空间受到很大限制，对战时双方的距离非常近，这不禁让人非常担心对战的感觉。但是不管怎么说，大家对此还是充满了期待。不过在那次情报过后，该游戏并没有再爆出任何情报，关于游戏的系统以及登场角色等资料都一无所知，在N-Gage的英文官方网站上，该游戏的预定发售日是2005年1月，不过最近网上出现该游戏的beta版下载，实在是令人惊喜，我们可以提前体验到这款期待的游戏了，下面就来给大家介绍介绍这款N-Gage版《格斗之王》。

进入游戏后，我们在标题画面的右上角发现"Ver 1.0.04"的字样，不知道这是不是beta版的标志，按下"5"很快进入选人画面，发现人物还不少，数一数有21名之多，草薙、八神、特瑞等人气角色都有，而且角色形象都很酷，不过再看看怎么都这么熟悉，突然意识到，这分明是GBA版的《格斗之王EX2》吗，不光角色，连游戏音乐都是一样的，选好人物后进入战斗，更加证实了，场景、音乐、人物招式都与GBA版的《格斗之王EX2》相同，原来N-Gage版的《格斗之王Extreme》是以GBA版的《格斗之王EX2》为蓝本来移植的呀，真是让我有点哭笑不得。



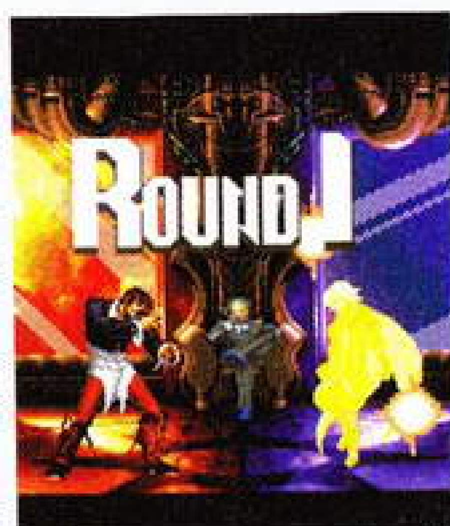


既然是移植版，那么移植度如何呢？可以说画面、音乐的移植还是很完美的，但是游戏的流畅度比GBA版大打折扣，因为游戏略微有些拖慢。而最重要的操作性方面，受限于N-Gage（QD）主机的按键特性，按键比较硬，所以手感比GBA版也差了不少。不过有一点比GBA强的是，N-Gage（QD）的按键很多，许多组合操作都单独设定为数字键，操作起来方便不少。

操作			
十字键	方向	数字键2	呼叫援护
数字键4	轻拳	数字键3	爆气
数字键5	重拳	数字键6	紧急回避
数字键7	轻腿	数字键8	超重击
数字键8	重腿	数字键9	MAX超杀发动键（配合指令）
数字键0	挑衅		

游戏的模式保留得很完整，包括有"故事模式"、"联机对战模式"、"练习模式"、"时间挑战"、"生存模式"，在GBA版中许多模式都是需要满足一定条件后才会出现，而N-Gage版在一开始都可以选择了。故事模式中，可以选择3人组队挑战对手，最终战的BOSS也与GBA版的相同，就是那个全身闪金光的暴走忍。对付他的方法还是那样，多用回避然后加投技来干掉他吧。

值得一提的是，N-Gage（QD）具有无限蓝牙功能，而该作也支持联机对战，所以可以通过蓝牙进行无线联机对战，10米范围内都有效哦。这也是比GBA



▲最终BOSS还是那个全身闪金光的暴走忍。

版强的一点。

总的来说，游戏与GBA版相比还是有一定差距，不过能在手机上玩到《KOF》总是一件让人兴奋的事情，如果不是那么挑剔，本作还是值得一玩的。对了，本作是Hudson公司负责移植的，是不是也很意外？好了，有机会的话大家不妨试试本作吧。

N-Gage上网设置

利用手机上网看新闻、下载铃声、图片等等，目前已经算是比较流行的娱乐方式了，N-Gage具备GPRS上网功能，不过上网必须事先完成某些设置，下面就来教大家如何设置这些选项，设置好之后便可以用手机上网冲浪了。



▲现在的手机WAP网站内容也是越来越丰富。

上网主要就是接入点的设定，顺序选择"工具"-"设定"-"连接"-"接入点"，然后按左功能键打开Options菜单，可以新建一个连接。连接分为两种方式，一种是CMNET连接方式（比如动感地带的"随E行"卡），另一种是CMWAP连接方式（比如动感地带的20元包月），建议这两种连接都设定好，以后根据不同的卡直接选择对应的接入点就行。QD的上网选项就在主菜单中，即"服务"，点击这个后，再选择正确的接入点便可以登录手机WAP网站。

CMWAP的卡只能在手机上登录WAP网站，而CMNET的卡不光可以登录手机WAP网站，还可以浏览HTML网页（需要软件支持），当然，两种卡的价格也有相当差距的，比如CMNET的"随E行"卡是150元包月，而CMWAP的普通动感地带卡20元就可以包月了，还是一分钱一分货。另外关于MMS彩信也是需要进行设置的才能收取和发送的，首先进入"短信"，然后按左功能键打开Options菜单选择"设定"，选择"多媒体短信"，在"首选连接"中选择一个连接，打开Options菜单进行编辑，按照右边进行设置：

CMNET 连接方式设置	
连接名称	可随便起，比如"中国移动CMNET"
数据传送方式	GPRS
接入点名称	CMNET
用户名称	不填
要求密码	否
密码	不填
认证	标准
IP网关	0.0.0.0

CMWAP 连接方式设置	
连接名称	可随便起，比如"中国移动CMWAP"
数据传送方式	GPRS
接入点名称	CMWAP
用户名称	不填
要求密码	否
密码	不填
认证	标准
IP网关	10.0.0.172
主页	随便填，比如移动梦网wap.monternet.com
连线安全性	关
连接类型	永久

MMS 彩信接入点设置	
连接名称	可随便起，比如"中国移动MMS"
数据传送方式	GPRS
接入点名称	CMWAP
用户名称	不填
要求密码	否
密码	不填
认证	标准
IP网关	10.0.0.172
主页	http://mmsc.monternet.com
连线安全性	关
连接类型	永久

全3D的N-Gage版《分裂细胞：混沌理论》

育碧曾在N-Gage上推出过《分裂细胞：团队秘密行动》，那是一款标准的2D横版过关游戏，这次他们又要给大家带来《分裂细胞》的最新作——《分裂细胞：混沌理论》。令人惊异的是，这是一款全3D的游戏，而且还采用了与家用机版一样的动态光影效果，画面效果令人震撼。





这次游戏接近于第一人称视点射击游戏，玩家可以使用方向键控制摄像头角度，而2、4、6、8键则是人物的移动。主角费舍尔可以匍匐前进、可以攀爬，可以使用人盾，可以使用各种各样的小设备。而诸如开锁、撞门或者在摄像头下方悄悄走过等动作都可以实现。本作仍然是由育碧旗下的Gameloft开发，该公司将之前大受好评的《幽灵行动：丛林风暴》的3D引擎进行改良，将其应用到第三人称视点射击游戏中。可以说，这将是N-Gage上又一款值得期待的游戏。

PDA专页

Vol. 06

文 HIBIKY 编 LIKY

PDA上的模拟器大餐

上一辑给大家介绍了PPC上的PS模拟器，有不少读者对此表示出浓厚的兴趣，这次我们就继续来看看PPC上还有哪些其他模拟器吧。其实随着CPU主频的提高，新一代的PPC已经可以模拟出很多经典的家用游戏机，甚至街机模拟器也已经研发出来了，目前PPC上的模拟器种类可真不少呢。

1.Morphgear：说到模拟器，就绝对要提一下这款在PPC上大名鼎鼎的多机种模拟器。该模拟器可模拟的机种有：GB、GBA、FC、SFC、GAMEGEAR、SEGA MasterSystem、MD以及NEC的TurboGrafx-16。乍听之下好像很多，其实对我来说真正有用的不外乎GBA、MD和SFC。这款模拟器支持虚拟手柄，你可以在屏幕上虚拟出来的手柄上按键。在Morphgear上，模拟程度最好的当属SFC了，400MHz主频的PPC基本上就能跑全速了，GBA的模拟程度相对来说略逊一些，音乐部分都是杂音。关掉音乐也基本能跑全速了。MD上有很多经典游戏，最著名的《梦幻模拟战2》也能在PPC上完美模拟出来了，可惜中文版的游戏模拟起来还有问题，现在暂时无法解决（-_-|||）。



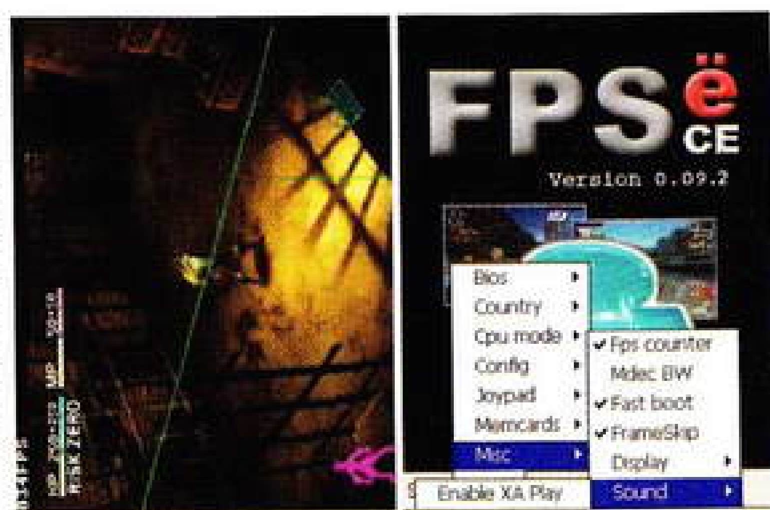
▲GBA上的《守护英雄》 ▲MorphGear运行界面 ▲MD的《梦幻模拟战》



▲PocketWS运行界面

2, Pocket WS：Wonder Swan（WS）是Bandi公司于1999年3月日发行的一款掌机，目标当然是针对Nintendo独占的掌机市场，2000年12月9日发售了彩色版——Wonder Swan Color（WSC）。现在，我们只要用这个模拟器，就能在PPC上玩到WS的游戏。Pocket WS是韩国人的作品，虽然目前版本号为0.02B，但是完成度很高，速度快、音乐正常、支持按键定义、支持横屏、支持游戏存盘（暂不支持模拟器及时存盘），相当不错。可以说基本上模拟器该有的特点和功能Pocket WS都已经支持了。

3.FpseCe：这个奇怪的名字就是传说中的PS模拟器，在上一辑已经详细介绍过了，所以在此不再赘述，现在只说一个令人振奋的消息，前不久在FpseCe的官方网站上放出消息说该款模拟器的最新版本——0.09.3版即将推出。据称这个版本将会更新模拟器的内核，使FpseCe的模拟速度比现在提高百分之十到二十，而且还能支持声道模拟！也就是说这个PS模拟器终于能够出声了。



▲PS上的《放浪冒险潭》 ▲fpseCE0.09.2运行界面

4.NeoGeoPocott：这是掌机NGP的模拟器。NGP是SNK迷心中永远的痛，GB/GBA的垄断让很多优秀的掌机（如WS、NGP）黯然退出了这本该五

彩缤纷的舞台。

NGP 上大都是一些格斗和动作游戏，NeoGeoPocott 的模拟度只是一般，最重要的操作流畅感没有被很好地模拟。一方面是因为模拟器本身的问题，另一方面也是 PPC 的按键问题，先不说丝毫没有手感，按键太硬的缺陷也让人在长时间游戏后手指感到疼痛！在PPC上玩NGP模拟器实在很失败（-_-|||）。（LIKY：真的很失败吗？）



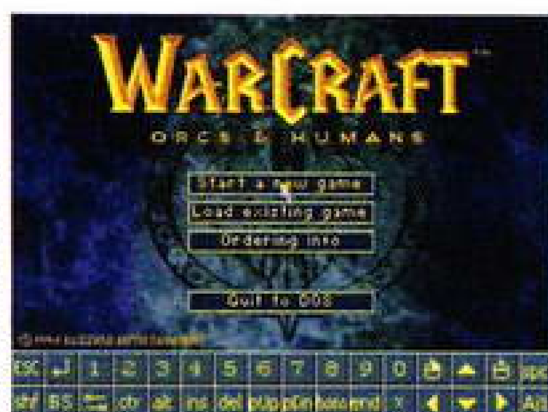
▲NeoGeoPocott 上的《KOF》游戏



▲ MEGAMameCE

5.MegaMameCE3：一听名字就知道，这是街机模拟器 mame 的 PPC 版，MegaMame 刚出不久，真正能够运行的大多数都还是些老游戏，不过它号称能够支持1000个游戏（列表中还有kof97！），但实际上好像只支持到mame0.36版的游戏，笔者也就没有太大兴趣花时间去校验它的兼容性了，不过可以肯定的是《双截龙 2》和《虫虫特工队》都可以支持。而且速度还能够接受，有条件而且喜欢玩街机游戏的朋友们可以试一下。

6.DOSBOX：对于骨灰级玩家来说，DOS 时代有很多经典游戏给他们留下太深的印象了，比如《仙剑奇侠传》、《大富翁 3》《炎龙骑士团》、《魔兽争霸》等。而这款DOSBOX 模拟器的出世，使我们在PPC 这个平台上，又能够重温到昔日的名作。由于这款模拟器的开发还处于初期阶段，所以能够模拟出游戏已经很不容易了，至于游戏速度，各位也就不必再追究了，基本上是没办法玩的。不过我相信，如果再假以时日，能够在POCKET PC上顺畅地玩DOS游戏一定不是梦想。而且PPC 的 QVGA 液晶显示屏分辨率是 320 × 240，以往的很多DOS 经典游戏也是这个分辨率，这就意味着以前一些 DOS 游戏画面颗粒过大的缺陷在 PPC 平台上将不复存在。我们能在 PPC 这个平台上欣赏到画面比以往 PC 机上更细腻逼真的 DOS 游戏。



▲大名鼎鼎的《魔兽争霸》，不过是一代



▲在 dosbox 上模拟运行炎龙骑士团 2



▲正在运行的Kjava 游戏，MOTO ▲模拟 JAVA 的步骤很繁琐

7.Java VM：从名字上你能想到什么吗？没错，这就是前不久在各大PPC 论坛上炒的沸沸扬扬的JAVA模拟器。是Insignia Solutions为Windows CE提供的Java Virtual Machine（称为 Jeode）和Embedded Virtual Machine，特点是支持 Java。这个东东有什么用呢？它能够让你的PPC 在IE 上跑Java Applet，看股票图表。简单来说，可以在你的PPC平台玩手机上才有的游戏，也可以运行手机上的各种程序和软件。更进一步，你还能利用PPC上的IE浏览器浏览带有JAVA Script的网页，彻底解决PPC自带IE没有JAVA插件的问题！听起来是不是很过瘾？不过由于这个软件的专业性很强，所以需要朋友们掌握一些JAVA的语句才能完全驾驭。但是如果你仅仅是用来玩游戏，那倒是非常简单。

怎么样？介绍了这么多PPC平台上的模拟器，你是否也已经跃跃欲试了呢？其实在 PPC 上还有很多模拟器，比如 POCKETSNES，POCKETNESTER 等。它们的存在都有其自身的价值，可惜由于篇幅的关系，还是等以后有机会再介绍吧。笔者个人认为 PPC 作为 PDA 的一种延伸，不仅仅继承了 PDA 的便携性，其多功能、多平台性也在不断发展，让人们在有限的体积内享受到无限的乐趣。希望各位通过这篇拙文，也能和笔者共同领略 PPC 的魅力！



文 NW恶魔城 水神修 编 LIKY

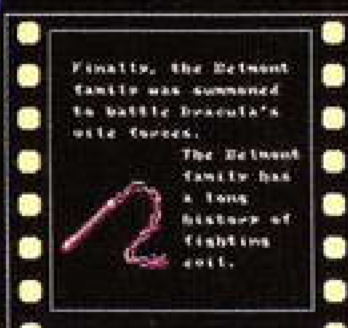
吸血鬼之馆

正义的鞭子——Vampire Killer

在《恶魔城》的世界中，Vampire Killer(吸血鬼杀手)是指以Belmont家族为代表的吸血鬼猎杀者。他们从中世纪起不断同黑暗领主Dracula及其爪牙战斗，多次解除了世界的危机。而他们的主要武器是一条"神秘"的皮鞭——或许因为其貌不扬，早期的设定中只能见到类似"家传武器"的只言片语，没有一个确切的名称。("圣鞭"仅是Fans之间流传的一种说法)直到1998年发售的N64版《默示录》，皮鞭才被赋予一个极其犀利又是顺理成章的名字——Vampire Killer。正是基于圣鞭设定上的长久空白，IGA监督才得以打破了《月下》的剧情瓶颈，去追溯圣鞭的由来与恩怨起源。

圣鞭编年史

圣鞭的设定直接关系到游戏中的战斗方式，因此历代制作人都会做些调整，随之也引发过Fans之间的争论，主要是围绕其合理性。外形方面，早期作品种是由"皮鞭"强化为"铁链"，而最强形态Morning Star能在几个烛台内完成(打碎几个烛台接到道具就能得到强化)。可以说这样的设定侧重改变圣鞭的外形，令人感到Power Up本身并非为战斗服务("邪道"会说是自由选择难度的体现吧)，而更像是一种借鉴，或是在弥补表现力的不足：当时机能所限，原始形态的皮鞭显得相当单薄，完全没有设定画上那种强悍的气势。



▲3代的剧情画面，很明显那是流星锤。

随着《恶魔城》风格的确立，Power Up在正统作品中消失，直接以"铁链"的形态出现(但设定上还是长期含糊，比如SFC的《Dracula XX》，剧情画面中明明是前端带流星的平滑皮鞭，到了游戏中从音效到外形都无疑是铁链)。对此官方的解释是：Magic Whip。既然是有魔力的，发生些什么都不奇怪了。功能方面，初代的那种强化显得很诡异(只能说明伯爵与大多数动作游戏的BOSS一样，有为冒险者提供后勤的自虐行为)，是暂时性的。Morning Star的闪光体现出魔法的特质，就好象灰姑娘的装束，到了七年后的二代会看到圣鞭恢复原始形态。随后又由神秘商人将其再次强化为Morning Star。从中可以得知，Belmont家的人长期未能掌握那种强化技术，或者世代传承的内容不包括如何强化圣鞭(由此能从制作人主观原因以外解释《月轮》、《默示录》中为什么看不到"铁链")，也因此每代猎人都不免要依据个人兴趣和实际情况自主研发。下面就来结合正史的剧情看看圣鞭的开发历程：

1089年，欧洲某地，炼金术士Rinaldo制造了一条能通过吸收自然元素变换属性的炼金术之鞭，并在不久之后用它杀死了一个吸血鬼。

1094年，Rinaldo将炼金术之鞭赠与Belmont家的祖先。后炼金术之鞭通过仪式被施加克制吸血鬼的诅咒，并因此改换名称——Vampire Killer Whip

1476年，圣鞭由Poltergeist King送给Trevor Belmont，并追加Power Up为Morning Star形态的功能，这之前的去向目前未知。

1576年，Christopher Belmont通过在前端连缀特殊矿石使圣鞭能发射火球。

1697年，一个神秘的红衣骑士用魔法将Morning Star暂时强化为Flame Whip。

1748年，Juste Belmont在恶魔城找到多个前端连缀物品，实现圣鞭的蓄力攻击等功能。

1792年，Richter Belmont使用Item Crash能力引发圣鞭潜在的火元素，以另一种方式实现Flame Whip形态。

除正史之外，《月轮》的设定也不得不提，圣鞭与卡片系统相结合呈现多种形态与属性，其内在意义是，制作人进一步走出“神圣力量正义之战”的阴影，IGA监督的“炼金术之鞭”与此不无关系。

与Vampire Killer有关的4个人物



Rinaldo Gandolfi：圣鞭之父，也是最初的使用者，有着一段不幸的过去：女儿被吸血鬼Walter同化而失去人性，将母亲和弟弟当作最初的猎物。无比的悲愤促使Rinaldo开发出炼金术之鞭，并在几天后用它杀死了自己的女儿。但面对罪魁祸首Walter，Rinaldo仍毫无胜算，他继续留在永夜之森帮助前来讨伐Walter的人们。炼金术之鞭仿若有灵性，最终选中了放弃来之不易的爵位前来营救妻子的Leon，Rinaldo也似乎看到了希望。

Mathias Cronqvist：欧洲某国的贵族，隶属十字军的天才战术家，Rinaldo的旧交。如后者所说，他也是世界上惟一真正理解炼金术的人，渊博的学识使他对当时庞大的文盲社会表示反对。妻子的病故令他对信仰感到深深的绝望，在对上帝仇恨的驱使下暗中策划了挚友Leon的悲剧，借炼成Vampire Killer消灭Walter，因为持有猩红之石已成为吸血鬼的他需要一个强大的灵魂。促成圣鞭的悲剧角色。





Walter Bernhard：因持有漆黑之石而狂妄自大的吸血鬼贵族，Mathias的一枚棋子和最终目标，被死神抽取的灵魂化为Mathias最初的力量，以形神具毁惨淡收场。

Sara Trantoul：Leon男爵的妻子，个性善良纯真，得知已被吸血鬼感染时深明大义，自愿受死完成圣鞭，灵魂永远地留在了上面。



Poltergeist King：三代剧情中出现的谜之人物，似乎是瓦拉几亚地方的领主，在Dracula的军团肆虐大地时，将圣鞭送给Trever Belmont。

有关Vampire Killer的属性

IGA监督作出相关的设定前，可以肯定地说“圣鞭”本身是无属性的。原本“圣鞭浸过圣水才能发挥效力”，PS2版的剧情重新告诉我们，圣鞭对吸血鬼的克制源于一个诅咒。个人认为过去的设定可同时存在：作为一个家族的训诫，将仪式定为战斗的必要前提，使来自炼金术的强大力量一直在上帝的名下。皮鞭沾圣水多数时候也有利于实战，看看Richter用鞭子抽飞暗属性的Alucard时的惬意不难得知。但这也令人想起到手中的武器是种经典的刑具。到了Julius的时代，不再有宗教迫害，或是远离信仰，Belmont家最终放弃了这一传统。

《晓月》圣鞭的属性测试



▲Julius的Vampir Killer原来是无属性的。

选择一个无任何强弱点的怪物，偷窥眼不幸入选。再选择一个有所需要属性为抗性或耐性的怪物，如弱光抗暗的骷髅。以Nomal难度为前提。用“J”开始游戏，打过大骷髅加血球一个。此后对偷窥眼伤害为58，对骷髅伤害为60。再用Soma重复一次，以无属性的小刀为武器，以对偷窥眼的伤害58为标准，修改得出与J同样的攻击力。保持级数，接着对骷髅的伤害也是60，说明了J的鞭子并非圣或暗属性。以同样的方法测试，最后得出本作的Vampir Killer为无属性。

一件武器，一段悲剧。Vampire Killer，因莱那多的不幸而诞生，以莎拉的死来完成。它又是一个诅咒，一种讽刺。为马提亚斯的复仇带来最初的希望，以及随后无尽的绝望。



▲里昂正在挥舞着Vampire Killer。

莎拉的灵魂守护着每一代的Belmont，在讨伐黑暗的旅途中Vampire Killer不可或缺，Julius在《晓月》之城表明了它的重要性。凡能持有它的人，同时担负着荣誉与责任，我们所以能看到修的嫉妒，内森的坚毅。

围绕Vampire Killer，吸血鬼猎人的传说将不断上演……

文 马修

VOL.08

口袋妖怪广播台

广播台圣诞特别报道——回首2004

2004年即将过去，当这一年快要永远成为历史时，我们回首2004，才发现作为口袋FAN，这一年有这么多事情值得我们回忆，下面，就请大家的调整心情，让我们一起回首2004，重温那已消逝或至今仍在的兴奋和感动！

一、元组游戏复刻版登陆GBA

2004年1月29日，以系列第一作《口袋妖怪 红·绿》为原型的《口袋妖怪 火红·叶绿》发售，虽然是复刻版，但新增了众多原创要素以及与《红宝石·蓝宝石》通信交换怪物的设定还是注定了它的热卖。至2月1日，《火红》和《叶绿》的总销量便突破了百万，并带动了主机的再次热销。《口袋妖怪》再次证明了其怪物级别的恐怖实力，可爱的小精灵们不愧为任天堂最厉害的杀手锏。二周目的七岛之旅、从NPC处学习到招式技能等都影响到了后来的《绿宝石》，当然，把元老级怪物们和《宝石》版新怪物统统收集在一起去培养对战，是这部作品最直接、也是最大的魅力所在。



二、在GBA上看《口袋妖怪》动画

6月16日，am3宣布了将在GBA上推出Advance Movie版的《口袋妖怪》动画片。此后，am3推出了多部对应am3专用SmartMedia记忆卡的动画片。无独有偶，美国公司Majesco也直接以卡带形式推出了动画片，其中也包括大名鼎鼎的《口袋妖怪》动画片。相对于需要周边才能观看的am3版动画，国内玩家更多的是看了直接的卡带版动画片，不少口袋FANS甚至是第一次看英文配音的《口袋妖怪》动画片——说真的，英文版中小智的声音感觉有点"痞"……



以前大家总是想着这样那样的方法来实现用GBA看动画的梦想，现在梦想成为了事实，而且看到的还是国内平时难以看到的《口袋妖怪》动画！作为口袋玩家，也真是幸福呢。

三、两大神兽火拼7月剧场版



2004年的剧场版《裂空的访问者》的消息一经公布，便足以让玩家们热血沸腾，因为这次登场的两个主角都是《宝石》版中的超人气角色：一个是号称"神兽中的神兽"的强大怪兽裂空神龙，一个是谜一样的DNA怪物迪奥希斯。购买预售电影票活动的主题则是得到可以收复去《口袋妖怪 火红·叶绿》的神秘第9岛去收复迪奥希斯的"引换券"。剧场版中除了两个大哥级怪物的精彩对决，两只电宝宝的可爱也为它们招徕了不少人气。更让人眼前一亮的是，片中出现了386编号以外的新怪兽、卡比兽的进化前形态——刚比兽！如此看来，新的《口袋妖怪》正统续作中，怪物数量还会继续增加……

四、口袋妖怪2004庆典闭幕盛会

从7月11日开始，日本在11个地方相继举行了"口袋妖怪2004庆典"的活动，其中以8月14日、15日在幕张和横滨举办的闭幕展最为隆重。



闭幕展会的最吸引人之处莫过于试玩《口袋妖怪绿宝石》了，会场中央布设了20多台试玩机台，试玩的现场十分热闹。另外展会还为"口袋妖怪联盟全

国大会”提供了预赛现场。而赛场附近还设有神秘船票的配赠点，用红外线联机设备就可以免费得到しんぴのチケット（神秘船票），想想除了迪奥希斯所在的9岛，还有哪里没到？当然是凤王和露琪亚栖居的第8岛啦！

五、《口袋妖怪 绿宝石》发售



本来，想为这个事件拟上一个标题的，但作为一个普通的口袋FAN的马修，还是觉得没有任何语言和宣传口号，能比“《口袋妖怪 绿宝石》发售”这句简单的话更让人兴奋了。

本作虽然是《红宝石·蓝宝石》的资料篇，但并非只是简单地把那两款游戏合二为一，通过让岩浆团和洪水团在同一游戏中较量的使得海皇牙和古拉顿两只神兽双双被唤醒并展开梦之对决，而本作真正的主角——借由《裂空的访问者》再次飙升人气的裂空神龙更是乱入到两大神兽的恶战中，强制停止了它们的战斗。除剧情之外，游戏也集成并进一步完善了《红宝石·蓝宝石》和《火红·叶绿》的系统，如改进的双打，新增的NPC教学，战斗塔系统的进化、独立成为二周目剧情的战斗新地带，都令本作大放光彩。此外，可以捕捉到更多的《金·银》版的怪物也是本作的体贴之处。截止2004年11月21日，《口袋妖怪 绿宝石》的销量已达到了1173964套。

六、Advance Movie版的《超梦的逆袭 完全版》

11月底，am3公布的众多Advance Movie动画作品中，有关《口袋妖怪》的两部动画非常抢眼，其一部是12月2日发售的《皮卡丘的寒假》，另一部则是将于明年1月1日发售的“Advance Movie用长篇电影软件”第1弹《超梦的逆袭 完全版》！《完全版》不仅保留了全部电影内容，更加入了电影原版中一些被剪辑掉的场面，而am3还将从购买者中抽选出100人，赠送名为“超梦VS梦幻”的特制Advance卡。

12月1日，am3开始在日本全国13个商店正式展开次世代动画自动贩卖机“Advance加油站”的测试服务。测试期间提供了《口袋妖怪》动画系列的第1话到第8话，每话的数据写入价格为300日元。测试将于1月31日结束，其后开始正式展开服务，到时，GBA上应该能看到更多的《口袋妖怪》动画片了。



七、皮卡丘助阵NDS首发

12月2日，日版NDS发售，首发软件中，《口袋妖怪 冲刺》成为系列第一部出现在任氏掌机首发阵容中的作品。本作带有动作要素的竞速游戏，虽然不是大红大紫的RPG类型，但是任氏竞速游戏一向的高素质和《口袋妖怪》这块响亮的招牌，也使得本作的期待度也相当高。到12月6日——即美版NDS发售后的半个月、日版NDS发售4天的时间内，NDS达成全球销量100万台以上，包括《口袋妖怪 冲刺》在内的众优秀首发游戏自然功不可没。



《口袋妖怪 冲刺》虽然从公布的画面和影像上看很平常，但玩上了才会真正感受到这款游戏的乐趣。游戏开始揪皮卡丘脸蛋的游戏实在太好玩，借由NDS机能的表现，皮卡丘就像真真实实地站在玩家面前一样，和它一起玩吧。而在比赛中，不仅要穿越各种地形，还要寻找乘龙到达新的彼岸，以及乘上气球飞翔在大海群岛上寻找新下一个新目标——找到后跳下去的感觉非常刺激哦。另外，插上GBA版《口袋妖怪》卡带，还能出现新的隐藏地图呢。

八、2005剧场版动画梦幻再担主角



7月热播的《裂空的访问者》的高温尚未退去，12月上旬，名为《梦幻与波导的勇者》的2005年《口袋妖怪》动画剧场版就公布了，只是现在的资料极少，不过从短暂的影像上看，梦幻再次成为了剧场版的主角精灵，而相关的，还有海洋孤岛上一座神秘的城堡……梦幻的对手超梦已经淡出世间纷争多年，那这座城堡的主人又是谁？“波导的勇者”，究竟是一名出色的口袋妖怪训练师，还是新的谜之口袋妖怪？大家有兴趣的话，请关注广播台对《梦幻与波导的勇者》日后的追踪报道。



文 ChinaGba 零式，筐矿狂 编 铭风



牧场百科——钓鱼篇（上）



潺潺的小溪静静地流过，远处树上一只不知疲倦的知了在低低吟唱。你斜依在溪畔的一块大石上，双脚享受着清凉的溪水，头顶是菩提树婆娑的荫凉，微风吹过，你开始觉得自己已经融化在这山水之中……突然！鱼标动了！轻轻地，上下颤动了一次，你的双眼开始充血，紧握鱼竿的双手绷起了青筋，你的牙齿咬紧了嘴唇（一丝口水在嘴角若隐若现），你的肾上腺激素开始大量分泌，你的双脚因为注入了内力深深地陷入了石头之中……你没有立刻提竿，因为你知道这是狡猾的鱼儿在试探，你开始用脚趾头数鱼标颤动的次数：一次……两次……三次！你大喝一声："The Time Is Now ！"刹那间风云变色溪水倒流石破天惊！你收竿了！弯成弧形的钓竿猛的弹起，你的战利品划过一道完美的抛物线重重地落在地上，哇！好大的……一根树枝哦！

呵呵，在牧场中最轻松惬意的工作莫过于钓鱼了，而且钓鱼也是牧场中最挣钱的工作之一，下面我们就来谈谈钓鱼的心得。

古人云："与其临渊羡鱼，莫如退而造竿"。(^_^b) 要说钓鱼就不能不先说说钓鱼杆（嗯？你说要先介绍鱼饵？那个……牧场里的鱼都是愿者上钩，不用饵的……）。最初级的普通钓杆并不在牧场老爷爷留给你的工具箱中，而是在海边收货人扎克的手中，只要他在家的时候（11：00～16：00）你去造访，并保证工具栏有空位他就会送给你了！建议第一天就去拿到手！最初级的钓鱼竿灰乎乎的，看那个样子就钓不上来什么高级货色，想吃三文鱼吗？希望在海底沉睡万年的珍贵化石重见天日吗？要想把海盗隐匿的宝藏据为己有吗？升级鱼竿吧！钓竿一共分普通、铜、银、金、密银、诅咒、祝福、贤者七个级别（诅咒钓竿和祝福钓竿属于同一级别），不同级别的钓竿能钓到的猎物也是不同的。大家请看下表：

钓竿种类	入手方式	猎物级别	最高蓄力时能钓到的猎物
普通钓竿	在海边小屋扎克赠送	1	小鱼、垃圾
铜钓竿	用铜矿在铁匠铺升级	2	小鱼、中鱼、垃圾
银钓竿	用银矿在铁匠铺升级	3	小鱼、中鱼、垃圾
金钓竿	用金矿在铁匠铺升级	4	小鱼、中鱼、大鱼、垃圾
密银钓竿	用密银在铁匠铺升级	5	大鱼、力之果实、垃圾
诅咒钓竿	在湖矿 29 层挖到	6（几率小）	海贼宝藏、古代鱼化石、垃圾
祝福钓竿	使用诅咒钓竿 255 次	6（几率小）	海贼宝藏、古代鱼化石、垃圾
贤者钓竿	用贤者之石在铁匠铺升级	6	以上全部＋装信的瓶子

看来垃圾是什么时候都能钓到的（怪不得乱扔垃圾会减好感）；普通级别以上的钓竿都可以蓄力（如果不蓄力，所有的钓竿使用起来等同普通钓竿），级别越高蓄力等级也就越高，猎物的等级也就越高；祝福或诅咒钓竿已经可以钓最值钱的海贼宝藏和古代鱼化石了，不过用它们钓那真叫一个费劲，概率低得不得了，还是再努把力升级到钓竿的终极形态——贤者钓竿吧！贤者钓竿有三大好处：首先可以毫不费力得钓到海贼宝藏和古代鱼化石，这是中后期赚钱的主要途径；其次蓄力后可以钓全部种类的猎物，而其余七种钓竿蓄力后只能钓到固定级别的猎物，例如祝福钓竿蓄力后只能钓到宝藏、化石和垃圾，普通的鱼是钓

钓　鱼　地　点　一　览　表					
地点	鱼	垃圾	鱼王及钓得条件	上钩几率	备注
山泉	8种	少		普通	早期鱼竿级别低时的挣钱宝地
湖	6种	中等	鲤鱼(鱼出货量 200 以上)	低	
温泉		少	温泉鲛鱼（冬天）	极低	只有一条鱼王
河上游	7种	少		低	
河下游	14种	较多	伊富鱼（刺身、烧鱼、寿司三种料理全部作出）	普通	如果嫌去山泉路远，这里也是不错的地点
湖矿场第九层		少	腔棘鱼（其它五种鱼王全部钓得）	极低	只有一条鱼王
海	25种	很多	鮟鱇（20:00 至次日 8:00）乌贼（先扔小鱼作饵）	高	除了鱼还能钓到：海盗宝藏、古代鱼化石、装信瓶子、力之果实

不到的，所以贤者钓竿也是完成“全种类鱼钓得”的必要条件；最后由于所有的鱼都能钓到，贤者钓竿的“上钩率”也是最高的，从此你就不会再频频感叹“鱼竿归来兮，钩无鱼”啦。

初期在只有密银(及以下)鱼竿的时候，钓鱼地点的选择是要讲究一下的（请参看钓鱼地点一览表和图）：



1、湖　　2、河上游
3、泉　　4、河下游　　5、海

湖矿 9 层和温泉只有鱼王没有鱼，所以不予以考虑；湖和上游虽然垃圾较少但鱼的种类也少，而且路程遥远，也不推荐。剩下的三个地点中：海里的鱼种类最多，垃圾也最多，而且路程超远（用 11 路来回要两个小时，11 路就是双脚……），初期不推荐去那里；女神的住所——泉里垃圾较少(什么？你没事老往泉里面扔垃圾？小心女神跳出来打 PP)，路程中等，低级鱼竿能钓到的鱼有7种，综合素质不错，为笔者所推荐；河下游路程最近，虽然有 14 种鱼，但低级鱼竿能钓到的只有 10 种，加之垃圾较多，和泉比起来效率实际上差不多，读者自行选择吧。后期有了贤者鱼竿，夏秋两季在海边钓宝成了最主要的挣钱手段。结合 S/L 大法的话，钓宝实际上是 GG 版中最挣钱的手段，这一点将在后面详述。



村民介绍



《牧场物语》是一个充满温馨的游戏，矿石镇的居民们在一片美丽的土地上生活着、交流着，春耕夏作，秋收冬息，齐享收获的喜悦，共听新年的钟声，充满友好而和谐的气氛。如果非要从这一片详和中找到一些悲剧色彩，教堂少年克里夫是一个不得不提到的人物。

游戏开始的时候大多玩家都会觉得这个人物有些古怪，既不像医生那样温和又亲切，也不像凯那样热情和阳光。他每天只是站在教堂里发呆，跟他讲话的时候，也只会说一句：“我，我真的行吗？”那不像是他给对方的回答，倒像是一种内心的独白，显示出他是多么的不自信。在矿石镇有序的世界里，惟有他，显得那么迷惑和彷徨，不知所向。惟一的转折，就是第一年秋天的打工事件。如果主角真正地关心着他，不想让他因失业而永远离开的话，他就会通过这个事件而开始在葡萄园打工的生涯。慢慢地，包括主角在内的全部村民，都会看到这个男孩身上明显的转变。他会变得自信了，开朗了，与琳的朦胧情感更会发展为幸福美满的婚姻。尽管，他曾经在一个冷清的冬天，口里喃喃叫着母亲和妹妹的名字，面色惨白地晕倒在雪地里。但醒来后，内心最沉重的负担和伤痛，在主角的帮助和照顾下，相信已终于淡去了，不，应该说是可以勇敢面对了吧。

年少时，很多人都可能是张狂又迷惘的，强大又脆弱的。在经历了生活的种种磨炼后，这些也许并不理想的过去，都会成为虽然痛苦、但却珍贵的记忆。在这些记忆里，“朋友”大多是一个非常关键的因素。克里夫这个角色，简炼而生动地再现了这样的一种成长历程，昭示了友谊的力量，真实得令人感动。



文 火花天龙剑 桂木弥生 编 LIKY

Vol.08

火纹大陆

2004年发生在“FE”身边的大小事件

转眼间年关已近，2004年这就快要离我们而去了。而在这一年中我们大家所喜爱的“《火焰之纹章》系列”，也就是我们常说的《FE》身边都发生了哪些事情呢？答案自然是很多很多了，而也就是今年这一年不论是国内还是国外，“《FE》系列”都有了很大的发展，且势头十分之迅猛。那就让我们在这里总结一下2004年发生在我身边的与“《FE》系列”影响较大相关的几个事件吧。

国际篇

■新作发售



今年“《FE》系列”的最重头消息就是《圣魔之光石》的闪电公布以及发售。《圣魔》在发售后一周销量就突破了20万份，直逼30万大关，当然这与此系列的一贯的高水准制作以及日刊《FAMI通》给予此作35分高评有着密不可分的关系。当然此作本身虽然略有些赶工嫌疑，但整体来说还是不失为一个优秀的游戏，其在日本方面的受欢迎程度也不亚于前两作。不过因为此作本身的商业定位的问题，在宣传和售后周边方面，任氏对它的态度相对于前作《烈火之剑》来说要低调许多。对此我们可以将《圣魔》理解成GC大作《苍炎之轨迹》来临前的一道开胃菜。

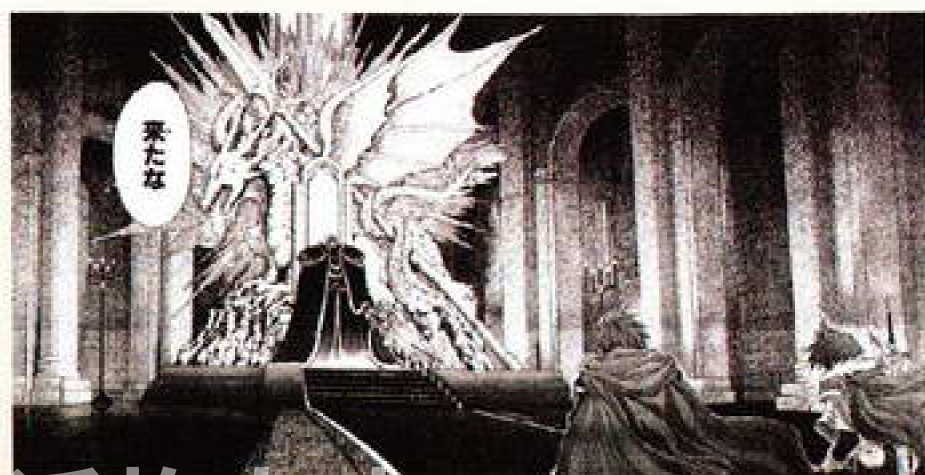
■周边书籍市场今年冷淡

今年关于FE周边书辑的发售较去年来说有所滑落。虽然今年有新作《圣魔》的发售，但却并没有刺激周边书辑的发售。有关于《圣魔》的书辑现阶段只发售了两本象征性的攻略资料集，自然这两本攻略资料集对于生活在现今这个网络十分发达的社会的玩家来说，其最大价值可能就是收藏了。这两本书一本书是2004年10月21日发售，只是介绍了一些攻略的要点，第二本则是在2004年11月17日发售，其中详细讲解了游戏攻略的各个部分。当然今年还有一本重量级的书辑发售，那就是于2004年4月13日发售的《ファイアーエムブレムキャラクターズ封印の剑＆烈火の剑》一书，这本书以前曾经介绍过，在此就不多加说明了，提醒一下各位玩家，这本书最近已降价，想要收藏的玩家可以下手了。



■《霸者之剑》即将结束

作为《封印之剑》的广告漫画，《霸者之剑》已连载了2年之多，近日该漫画终于即将结束了。现在其剧情已发展到了罗依取得了封印之剑与少年阿鲁一起面对霸王泽费鲁进行最终的决战。而在最新的第38话中，故事以泽费鲁的一段回忆展开，在这话中少年阿鲁则要面对握在泽费鲁手中的千年前曾封印过自己的神将器“エッケザックス”。《霸者之剑》的故事发展到了此处，其中大多的情节已基本脱离了《封印之剑》原著，而且在一些共同的剧情上也有了一些出入。现在的《霸者之剑》已摆脱了《封印之剑》同人作品的帽子，可以做到独立成章了。不过因为该漫画套路老旧以及主剧情还是等同于《封印之剑》也使得它人气下滑很大，这也是为何漫画剧情直接从《封印之剑》的16章剧情直接跃到了第21章剧情的根本原因。



■《苍炎之轨迹》初露锋芒

虽然《苍炎》早早便公布于世，但自从开始宣传《圣魔》后便再没了消息。不过在《圣魔》热潮稍退后，它再次出现了，虽然并没在几家大的媒体上进行宣传，但官方新的GC游戏宣传片中不满1分钟的几个片段却使人为之眼前一亮。据传说利用GC强大的机能《苍炎》可能会加入人语配音，如果属实这将是“《FE》系列”第一次在游戏中加入语音，不过现在对此还无具体的消息。截稿前《苍炎》已确定将于明年4月20日正式发售。



国内篇

■FE热潮火爆欲成热门游戏

其实在前几年FE虽是知名游戏，但玩者并不是太多，但随着GBA三作的出现，《FE》慢慢地成了大众化的游戏，更多的玩家可以接受它了，当然这和GBA本身的普及率也有关系。另外就是近年，各大小的《FE》相关的论坛也在网络上出现了，虽是水平规模各有不同，但可以看出参与其中的玩家都是十分喜欢《FE》的，这从侧面也反应出了FE现今在国内的受欢迎程度。特别是今年《圣魔》的发售，更是又掀起了一股热潮，在10月7日前后左右几天，各大论坛玩家讨论最多的就是它了，其势头真是舍我其谁，勇不可挡。另外，因为近年各大媒体的宣传报道，玩家群对《FE》的认知程度也有了很大的提高。

■国内第一本《FE》相关资料集发售



9月26日由《游戏机实用技术》杂志社编撰的《火焰之纹章完全事典》一书正式上市。该书因制作精良印刷精美而得到广大玩家的和《FE》玩家的肯定，其也从一定角度上添补了国内并没专门介绍《FE》的书籍这一空白。该书由《游戏机实用技术》杂志社编撰，国内《FE》专题站点“火花天龙剑”参与制作。书中除了对每一代《FE》的剧情和人物资料进行了详细的介绍，而且还配以了许多珍贵的人物设定图，此外其中还收录了一些《FE》原制作人加贺昭三的访谈录。

■同人风盛行，画完再把游戏做

同人的定义，在此我就不多言了。而在国内第一批的《FE》同人画与同人文作者中，著名的FATE先生与雷文·菲鲁赛迪先生已算是这方面的先驱者了。在他们的发起与号召中，国内的《FE》同人事业发展的很快，不少实力派的画手与写手也加入到了其中，使得国内的《FE》同人事业近年内有了很大的发展，可谓是百家争鸣，争芳斗艳啊，而且还大有长江后浪推前浪之势。而今年，很多同人爱好者已将目标转移到了制作游戏上。其实同人游戏在国内很早以前就有了，但FE相关的可以说是空白，不过今年日本方面出现了《圣火徽章外传重制版》和《依萨克775》两部作品大大地刺激了国内《FE》同人。因此没过多久就出现了此两作的汉化版，在此对汉化者表示感谢。当然随之而来的国内本土的《FE》同人游戏也开始了制作与策划。

■汉化，汉化



由著名的汉化小组狼组汉化的《纹章之谜》、《776》、《外传》三作，可以说是相当完美，在玩家中的口碑也是十分不错。可自从这三作后，虽然零星地出过几部其他几作的汉化版，但都是略有不足。特别是今年，狼组正式宣布停止了现阶段最受国内玩家喜爱的《FE》作品《圣战系谱》的汉化。虽然不是相当完美，不过现在已推出的几部关于《烈火》与《封印》的汉化作品还是相对不错的。至于新出的《圣魔》，有关于它的汉化可能要等上一阵子了。就让我们在此一起祝愿明年《FE》作品的汉化会向一个更好的方向前进吧。

事情不分大小当然还有很多，但在此就不一一列举了，大家希望得到更多的关于《FE》的信息咨询，那就要多多关注各大媒体和官方站点了。我们相信，明年我们所喜爱的《FE》会走得更好，带给我们更多的快乐。

新的咨询，新的娱乐尽在《火纹大陆》，请您下次同一时间锁定频道，继续收看，再会!



ソニックエクスプレス SONIC EXPRESS 索尼克专递 VOL.8

嘿嘿！又是我啊！（众人：这是什么地方啊？怎么都是字，看来走错了。）不……不是啊！先听我说嘛！这里的确是索尼克专递啊！不过形式稍微改动一下而且。是这样的，现在"索尼克专递"有两名最大的"股东"，分别是"NaNa.YX"同学和"GD鼠"同学，他们两人拥有不同的"特技"，要帮助猫猫把"索尼克专递"搞得更好！因为有他们来稿的踊跃支持，现在决定让专页"期间"化。究竟如何"期间"化呢？就是一期NaNa.YX的精彩连载小说《零 赤い光》，一期就是GD鼠的极具价值的收藏品和各种介绍，恰逢《掌机王SP》半月化，因此采用这种客观方针。其他的索尼克FANS也不要光看哦！如果你有关于索尼克的趣味东西一定也要联系我！Email至pgking@263.net，标题注明"索尼克专递"便可以与猫猫联系，无论是批评的意见或者是兴趣交流，猫猫也会来信必复哦！好了，以下请欣赏NaNa.YX的精彩小说吧！


◀又到圣诞咯！今年大家希望能收到什么礼物呢？

零 赤い光

文：NaNa.YX

序

从地图上消失的小岛……来自3000年前的文明……纳克尔斯一族的消亡……以及……被赤色光球诱导而来的刺猬双子（？）……无尽的战火正慢慢地燃烧起来……一切将归于混沌……



第一章 被引导的双子

"玛丽亚……"

画面赫然间变得灰白一片，仿佛是在某个地下实验室里的最底处的地上放着一个封闭有一只人工刺猬的冬眠装置。

"约定好的哦……我们永远都会在一起的……"

"玛丽亚？"

落日的黄昏，幽暗的密林，崎岖不平的山道，以及……刚刚隆起的巨型机械基地……

"对不起……"远方传来了一个女孩的哭声，渐渐地，整个空间内回荡着的只有那带着稚气的抽泣。

"对不起……对不起……对不起……"

………………

阴影缓缓睁开了眼睛。

前面的小溪清澈见底，正午的阳光透过密林间树叶的缝隙柔和而温柔地照耀在他的身上，阴影坐在小溪边的石头上，静静注视着水流丝丝流淌。

"还记得吗？"两只手轻轻从背后放到了他的肩上，"蛋头博士的基地经常设在这里呢。"

阴影转过头去，看到仿佛和自己是双生似的索尼克那灿烂的笑脸。

"嗯，确实……"

索尼克直起身来，后退了半步后环顾着周围的景象。隔了片刻后，他摇头遗憾地说道："可惜，这里的景象不久之后就会不复存在了啊……"

阴影不自觉地将目光聚焦在索尼克的双脚上，几秒种后，他抬起头来看着索尼克的眼睛，轻声问道。

"脚……没伤着吧？还能跑吗？"

"哼！那根本就算不了什么！一点都跟不上我的速度嘛！"索尼克自豪地翘起了头，"不过……"他走近了阴影，背靠着他坐了下来，"没关系的啦！"

两人不约而同地闭上了眼睛，感受着温暖的阳光与轻柔拂面的微风，时间仿佛静止在了这一刻一样。但两人此时都没有发觉，就在离他们不远之处，一只幽幽闪耀着赤透色光芒的小球正颤动着光屑缓缓自树旁飘扬而过。

这附近，便是两人过去常来的决斗圣地，而对于两人来说是秘密之地的这块遗迹，在经过这个夏季后也将沉入深海之中。因此他们才会想在其消失之前来到这里，再感受一下往时的美好时光。阳光透过无精打采的大树照射在水面上，那种深林中湿润的空气，与往日相比没有丝毫差异。

"对了，阴影……"索尼克率先打破了空气中的沉寂。

"嗯？"

"……没什么……"虽然看不见，但阴影还是通过背部的触觉感受到索尼克轻轻摇了摇头。他再次闭上了眼睛，五十年前就在这里发生过的那一切又再一次如电影般浮现在自己的脑中……

"玛丽亚，快点快点！"

"阴影，求你了，别那么快！我跟不上你了！"

还不到十岁的玛丽亚一边拼命地跑着想跟上阴影，一边喘着气哀求道。平时体力不好的她已经没有什么体力再跑下去了。但阴影就像没有听见一般，仍是头也不回地在山道上向前奔跑着。

"你不快点的话，我可要把你丢在这里了哦！"他边跑边轻松地向玛丽亚开着玩笑。

那天他们在这里玩得太高兴以至于完全忘记了时间，当猛然醒过来时天色已近黄昏，那时候想尽快回家的心情已经压过了一切，以至于完全忽视了玛丽亚的感受。



突然间，身后传来那声惊叫以及好像什么东西滑落的声音令其浑身剧烈一震，他急忙转身，但此时映入自己眼中的却只有山道旁林立的树木以及那淡淡的雾，玛丽亚已经不见了踪影。

"玛丽亚？"阴影不敢相信地颤声自语道。他急忙跑向路边的山沟，心跳也随之变得越来越快。当他趴在地上向山沟下看去时，泪水终于禁不住夺眶而出。

在山沟的最下方，一个失足摔落而昏迷的少女就一动不动地躺在那里……

"对不起……对不起……"

小溪的哗哗流水声将阴影的思绪又拉了回来，他叹了口气，低声说道："唔，索尼克，还是回去吧……"

忽然，他发现似乎有些不大对劲，而当他将目光移向左前方时，索尼克的背影出现在了他的视线中。仿佛是受到什么东西吸引似的，他正飞速地向密林中走去，丝毫没有理会阴影的呼唤。这时，阴影忽然发现在索尼克的前方似乎有个微小的物体在空中闪耀着光芒，他使劲摇了摇头，又仔细向那东西看去，这才看清楚了那究竟是什么。

光球，赤透的光球。那透亮的赤色散发出诡异的气息，在空中轻柔地颤动着那微弱的光芒……"这就是传说中的太古之光吗？"阴影有点儿惊呀地轻声自语。

"索尼克！"感觉到情况似乎有些异样的他赶忙追上前去，"怎么了你？"他高声喊着，希望能得到索尼克的回应，但回复他的只有耳旁呼啸的风声。阳光的触角依然点亮着林间每一寸生灵，不过那是他没注意到，自己的脚头已经迈过了某个界限。

刺猬一族不应踏足的，时间的界限……

树下的针鼹鼠地藏佛像冷冷地立在那里，注视着那再度光临此地的刺猬双子。

突然，天地间一瞬间变得漆黑一片，四面八方一下子充斥着含糊不清的呢喃声，阴影吃惊地环顾四周，阳光都已被遮住，一棵棵黑黝黝的树木在风中摇晃不定，就仿佛是一个个张牙舞爪的鬼影。这时，他的目光恰好落在了不远处依然在向奔走着的索尼克身前的太古之光上，不知是否幻觉的作用，他第一眼依稀看到的竟然是一个身穿布裙的橘色女子的背影。

"索尼克！不要过去！"他立即追上前去，四周的一切都剧烈晃动着，而飞舞在索尼克前方的太古之光与橘色女子的身影也在不断地交替着在阴影的眼前出现，当他冲上前伸手拉住索尼克的手臂时，刹那间，一个影像毫无预兆地刺入了他的脑海中。

索尼克睁大了眼睛，而一个水一样的生物正紧紧地裹住了他，使他动弹不得。

阴影浑身剧烈一震，忽然刚才的一切都在刹那间自眼前消失了。当他回过神来的时候，索尼克已经不见了踪影，而自己正处在一条被浓浓雾气弥漫着的山间小道上。天已经完全黑了，混浊而浓重的夜空看上去就仿佛是一块黑色的帆布蒙住般似的，就在几分钟前，阳光还透过树叶的缝隙温暖地照射在他身上，而现在抬头向上，却仿佛进入了无尽的黑暗中一样。

风中隐约间传来了稚嫩的歌声，从树木之间依稀可见到远方泛起的赤色亮光以及一排栅栏。

"索尼克！"阴影一刻也没有犹豫，立即向前方跑去，口中不断地呼唤着索尼克的名字。当他走到一个针鼹鼠型机关附近时，一个似乎从何处听过的声音却将他的视线从山沟里的火光那里硬生生地拉了回来。

"对不起……对不起……"那个橘色女子不知何时出现在了机关前，正背对着他双手掩面低声抽泣着。不知何时出现在了机关前，正背对着他双手掩面低声抽泣着。

阴影壮着胆子慢慢地走近她，发现原来她是针鼹鼠族的人，他想绕到正面去看看她的真面目，但就在他来到女子侧面时，赤色的太古之光又一次自其眼前掠过，而针鼹鼠女子也神秘地消失在了空中，这时阴影才发现，自己不知不觉间竟然已来到了山顶。

四周的火焰为暗夜中的山沟里染上了一层诡异游离的红色，一个类似祭坛的巨型建筑被摆放在山坡的正中央，而七条高高的石柱则坐落在它的四周。那稚嫩的歌声依然淡淡回荡在阴影耳畔，只是歌声略带一种轻轻的悲哀……赤色的太古之光徘徊在空中，将他的目光引领到了祭坛的前方。

索尼克背对着阴影站在那里似乎被什么东西紧紧吸引住了。

"索尼克？你怎么了？"阴影目送那个太古之光向索尼克飞去，试探着叫道。

当听到伙伴的声音后，索尼克慢慢将身体转了过来。

就在其转身的那一瞬间，无数的太古之光突然自他身后飞起，颤动身体所掉落的粉尘就如同火点般缓缓飘落，幽暗的山坡在一刹那间被赤色所照亮。阴影睁大了眼睛，被这一幕深深震撼住了，以至于一时间竟然无法挪动脚步，只能呆呆地望着那赤透得发亮的太古之光渐渐在其视线中消失。

"在地图上……消失的小岛……"

索尼克静静地看着阴影，轻声自语道。

在他身后的山下，一个被战火永久吞噬了的村庄的轮廓渐渐浮现在阴影的面前……

（第一章 完）



NDS版西林新作大预想（上）

相信大家都知道NDS有一款“不可思议迷宫”的新作正在锐意开发中，不过最近有传闻说是以《口袋妖怪》为蓝本，以皮卡秋为主角的低龄向作品，这个消息无疑给所有企盼正统续作的众多“不可思议迷宫FANS”当头泼上一盘冷水，尤其是西林FANS更是表现出极大的失望。因为《西林》N久没出新作了，2005年又是“《西林》系列”诞生10周年，Chunsoft却没有诚意拿出一款新作来作纪念，实在令人扼腕叹息。

《西林》新作一向惯例性地在任天堂系的主机登场，每出一作，都会在系统方面作出较大幅度的变更。那么，假如Chunsoft在2005年推出NDS版的《西林》（以下简称《西林DS》），系统方面又会进化成怎样呢？下面就让笔者带领大家率先感受一下未来的《西林》吧。首先声明，笔者并不具备天马行空的想象力，所以这些所谓的臆想仅算是较低层次的，如果有不合理处，还请大家多多包涵了。以后如果真的出了《西林DS》，各位不妨再翻出这篇文章作对照，看看笔者到底能猜中多少(^_^)。

“《西林》系列”不同于“《特鲁尼克》系列”，“《特鲁尼克》系列”戴着《DQ》的光环，可以吸引到一些DQFANS跟风购买。而“《西林》系列”完全凭借自身的独特魅力吸引FANS，但是难度和上手度过于“CU向”(Core User)，因此，虽然历代《FAMI通》评分都很高，但销量还是差强人意。而这一点正是Chunsoft迟迟不出《西林》新作的最大原因，付出得不到应有的回报，无疑让开发人员非常沮丧。所以为了吸引LU(Light User)的眼球，增加销量，今次的新作在原作风格上做出一些牺牲或者说适当迎合这部分玩家的口味是必然的。

1.基本系统不变

回村后LV变为1，死后道具金钱全消失，满腹度消耗系统，每回合即时记忆，每次进入迷宫出现道具和地形随机生成，这些基本的系统是不会变的，不然“《西林》系列”的独有风格就完全丧失了。

2.双屏的运用

今作依然采用2D的方式，这是笔者认为最适合“不可思议迷宫”的游戏方式，3D会增加开发难度和时间，对于Chunsoft这种中小型厂商，反而没有更多的人力物力集中到调整游戏性上。通常在迷宫内时，上屏幕用于显示主游戏画面，画面顶部依次显示当前层数、LV、气力值、HP数值、HP槽、满腹度槽、金钱数，下屏幕默认显示讯息栏和地图。当按下START键后，上屏幕画面状态锁定，无法再用十字键控制。下屏幕就由地图画面切换成道具选择画面（十字键切换成控制下屏幕的画面），此时按R键可以让光标移到其他的选项菜单。如果不想使用道具，再按一次START键就会复原。由于《西林》这种类型的游戏并不适合触摸笔和按键的同时联合使用，所以迷宫内不会用到触摸屏和语音控制的功能，双屏显示只是更好地观察主画面的动态而已。攻击敌人时，讯息会出现在下屏幕的顶部，今作便作了一点改进，攻击敌人时的伤



▲在迷宫内上屏幕显示主画面，下屏幕显示讯息栏和地图。

害值会直接在敌人头上出现，所以如果不是特别的讯息，一般也不用老是盯着讯息栏，这样可让玩家把注意力更多地集中在主画面上。

3.剧情感染力加强

担任音乐的杉山浩一、担任人设的长谷川薰保持不变，今作的剧本编写由堀井雄二和坂口博信联合担当，有这游戏界两大高手加盟，相信可以彻底改变以往《西林》作品剧情给人单调且毫无新意的印象。



今作的剧情回归SFC版初作原点，一切以黄金神鸟为中心。故事背景依然设定在江户时代，讲述青年时期的西林，为了寻找传说中的黄金乡一睹黄金神鸟的风采而来到樱花飘舞的古城亚木特卡，各流派的忍者、浪人、剑客却是为了得到黄金神鸟而相继集中到这里。传说中最先找到黄金神鸟的人可以满足一个愿望并获得莫大的财富。这些各怀目的的人向着黄金神鸟的栖宿之地黄金乡遗迹前进。一路上可说是刀光剑影，除了对付不断冒出来的怪物之外，各流派之间为了排除异己还展开了激烈血腥的恶战和杀戮，连路上村庄里很多无辜的人都不幸成为了牺牲品。西林救下了两位美丽的女剑士飞鸟和阿龙，她们成为了伙伴。虽然西林对争夺黄金神鸟毫无兴趣，但面临此形势，是打算以己之力阻止这场杀戮平息动乱，还是干脆先一步找到黄金神鸟，提出让无辜被杀害的人复活的愿望呢？

除了正统的主线外，剧情不仅穿插了飞鸟、西林、阿龙之间的三角恋情，还细腻描写了西林与其他女性NPC的恋情。那么，“花心”的西林如何处理这些错综复杂的恋情，最后又将会与谁终成眷属呢？剧情实际上是这样发展的，忍者头领的女儿赤影因为一次意外的战斗受了伤，得到了西林的悉心照顾之后，情难自禁地喜欢上了西林。但是忍者一族有着严厉的戒条，执行任务时禁止谈儿女私情，而且更加不能喜欢上族外的人，因此西林与赤影的恋情可以说是曲折而痛苦的。最后，忍者头领为了争夺黄金神鸟与西林展开了决战，激烈的交战中，西林的剑被击飞，眼看头领的剑就要刺到西林心脏上了，赤影猛地扑过来为西林挡住了致命的一剑，含泪倒在西林的怀里。头领对自己亲手杀死女儿的过失很是懊悔，精神恍惚中失足掉下悬崖……悲痛不已的西林抱着赤影见到了黄金神鸟，请求让赤影和无辜的人复活，才发现黄金神鸟根本没有满足人们愿望的能力，传说是假的，一切都是无聊的人们以讹传讹胡编乱造。那些为了争夺黄金神鸟而牺牲的人成为了虚假传说的陪葬品，带着悲哀和伤感随风而逝……种种的伤恨怨愁，种种的铭心别恋，作为玩家的你会不会感动得潸然泪下呢？





▲按下START键后，下屏幕切换成道具选择画面，可用十字键控制。按R键可以让光标移到其他的选项菜单。

爱情是永恒的主题，以前的《西林》作品也有过描写主线以外的恋情故事。月影村GB里就穿插了西林与小梓的一段爱情故事，结局毫无意外地留下了遗憾，笔者至今仍然为这段印象深刻的剧情，为西林和小梓不能终成眷属而耿耿于怀。很多东西其实不需要花太多的笔墨描写，往往平平淡淡的细节处最能感动人。



由于篇幅所限，这次只能说到这里，下一辑我们再继续。

文 全能的调停者，DONTTOUCH 编 雷伊

VOL.08

逆转剧场

逆转法律学堂

五、关于六法全书

在游戏中成步堂回到自己的法律事务所，点击旁边的书架，成步堂会提到“六法全书”，那么什么是六法全书呢？“六法”，按传统的说法，即包括“宪法”、“民法”、“刑法”、“商法”、“民事诉讼法”、“刑事诉讼法”的六种法律，对任何一个国家来说，都是法律制度的基本组成部分。尤其以成文法典为主要特点的“大陆法系”国家，如法国、德国等许多国家都把自己的法律体系概括地简称为“六法”。而日本则把自己的基本法律制度的汇编称为《六法全书》，我国台湾地区的法律制度，属典型的“大陆法系”立法，源于德国，也沿用了“六法”体系。所以，“六法全书”这个名称，实际上可以泛指近代以来世界上几乎所有国家的基本法律制度。



■FANS COS的真宵，是不是很可爱呢？

六、关于“DL6事件”

在“DL6事件”中有一个被反复提起的关键词——“时效”，一旦超过了法律规定的时效，犯罪分子就可以逃脱法律的制裁了，时效问题也经常出现在多部以侦探为题材的动漫作品里面（如《名侦探柯南》）。



按照现行日本刑事诉讼法的规定：“法定刑为死刑的犯罪”为15年；“法定刑为无期惩役或禁固的犯罪”为10年。但近年来日本开始频繁修改刑事诉讼法，预计近期将会向国会提出一个新的刑法修改法案。目的在于强化对杀人、伤害致死、强奸等重大犯罪的刑罚。出于对被害人即死者家属的考虑，该法案中也包括了关于延长公诉时效期限的刑事诉讼法修改的内容，分别将上述这些期限延长到了25年和15年。

在“逆转、然后再见”这一话中，御剑误认为是自己杀害了父亲而向法庭认罪，请求接受制裁。当然我们知道真正的罪犯是狩魔豪，而且最后御剑也被宣判无罪。但假如御剑被判有罪，他会受到什么样的惩罚呢？“DL6事件”发生在2001年12月28日，当时的御剑怜侍只有9岁，按照日本现行法律对于未成年人刑事责任年龄的规定：未满14周岁的未成年人可以不负刑事责任，这在法理上被称为完全无刑事责任能力人，也就是说：御剑即使被判有罪，也不用承担刑事责任，不会受到惩罚。

关于逆转裁判可以说的实在太多太多，这次先说到这里，有机会我们再见吧！

逆转CASE 5：失去的逆转

案件回顾：黄昏的淘气（わんぱく）公园中，年轻的检察官尾町守被人杀害，他全身上下受到了剧烈的打击，死于头部骨折。凶手早已经逃之夭夭，但所幸的是，死者不仅在死前拽下了凶手所佩戴的眼镜，而且还在地上留下了犯罪嫌疑人的“名字”……

被告：须须木 真子（すずき まこ）

PROFILE：比起系列女主角真宵，这位女警的运气似乎还要更差一些，因此，须须木真子周围的朋友都送给她这么一个称号——不幸的女神。作为一名女警，须须木却对法庭有着浓厚的兴趣，总是自称是成步堂的FAN，还常常去旁听他办案呢。也许是因为真子过于冒失，他的上司系锯圭介对她总是分外关心，而他们之间这种朦胧的关系在《逆转3》中得到了更进一步的升华。须须木真子这个名字来自于日语中与其发音有些相近的“负け续き”（まけ・つづき），意思为不断的失败，在一定程度上反映了其“悲惨”的人生。









被害者：町尾 守（まちお まもる）





PROFILE：须须木真子的恋人。关于町尾守的详细介绍游戏中并未给出，我们只能从有限的法庭记录中来得知町尾守的一些个人情况。喜欢黄色，左撇子……町尾守的这些个人习惯和喜好为后来成步堂顺利办案留下了不少线索。在工作中，町尾守绝对是一个尽职尽责的人，为警局所辖区域的安全立下了汗马功劳，巧舟为他取名“まちお まもる”就是最好的证明（注：“まちお まもる”读音与“まちを まもる”相同）。

真凶：诸平野 贵雅（もろへいや たかまさ）

PROFILE：什么东西都要求一流，一流的车、一流的眼镜……连自己没有考上大学他都有合理的借口——因为他是一流的复读生，没找到合适的学校。与他高贵的穿着不相符合的是，他的真实身分却是诈骗集团的一员。诸平野贵雅两眼的裸眼视力都只有0.1，他的这一生理缺陷成了他作案过程中的最大障碍。“诸平野贵雅”这个名字是巧舟在喝黄绿色蔬菜汁的时候突然想出来的。“もろへいや”是目前在日本非常流行的一种绿色蔬菜的名字，含有丰富的维他命A、B1、B2、C和钙，同时具有有效的防癌作用，因此被称为“黄绿色蔬菜的王者”。而“贵”和“雅”这两字则为了突出其自以为是的“高贵”。







其他相关人物：亚内武文（あうち たけふみ）

PROFILE：亚内检查官总是登场于《逆转》每一作的第一个案件，这似乎已经成了系列的惯例。亚内武文在游戏中被设定为一位经验丰富并且有点阴险的检查官，对新人尤其刻薄，因此在法庭界素有“新人杀手”的称号。别看亚内检查官一副咄咄逼人的样子，但对千寻和成步堂等人来说充其量只能算一只“软柿子”，“亚内”这个姓氏就决定了其实力。“亚内”的片假名写法为“アウチ”，是英文“ouch”的日语读法，为惊慌或者疼痛时发出的条件反射的叫喊声。《逆转3》中在与千寻的一次法庭较量中亚内尝到了完败的滋味，不仅丢掉了“新人杀手”这个头衔，连满头的黑发也掉落了一大半……



NDS《银河战士Prime：猎人》试玩报告

上一辑给大家简单介绍了一下NDS版《银河战士》，有不少"银河FANS"反映说介绍得太少，不够过瘾，那么这次我们就来详细介绍一下这款游戏，让大家对这款展现NDS 3D机能的《银河战士》有更多了解。本游戏的美版名称为"银河战士Prime：猎人"，日版名称则为"银河战士Prime 猎人锦标赛"，而现在这个随美版NDS附赠的试玩版在"银河战士Prime：猎人"的名字后还加上了"初猎"（first hunt）的字样，所以以下简称该试玩版为《初猎》。



由于是随美版NDS附赠的游戏，所以《初猎》的包装很简陋，只是一个很薄的硬纸盒，而并不是正式版的那种塑料盒，卡带包在小塑料袋中然后插在硬纸盒的夹层中，不过游戏的说明书还是有的，上面介绍了游戏的基本操作等。

《初猎》的卡带容量官方并没有说明，不过据称是128M的，相信正式版的容量会更大。

进入游戏后首先会有一小段CG动画，有一幕是慢慢站起来的萨姆斯从下屏转到上屏，然后两个屏幕显示出她的全身，很有意思，充分体现了NDS双屏的特点，不过该动画的素质并不是很高，可以看到明显的马赛克。


▲游戏开始前的一小段CG动画，慢慢站起来的萨姆斯从下屏转到上屏。

5种操作方式

进入游戏前我们可以在Option菜单中设定操作方法，一共有5种，代号分别为"S"、"DR"、"DL"、"TR"、"TL"。

"S"是游戏的默认操作方法，即通过按键+触控带/触控笔来操作的方式。比如左手按十字键控制萨姆斯的移动，右手戴上触控带在触摸屏上滑动来控制视点变换，L键是射击键。（当然触控带戴在左手上控制视点也行，那样右手就操作A、B、X、Y 4键来控制移动，R键也可以射击。）跳跃是在触摸屏上连续点两下。变成球以及切换导弹在触摸屏上都有对应的图标，点一下就行。该操作方式刚开始会有一点不习惯，但是只要熟悉了就会发现这种操作方式非常顺手。


▲全新的操作方式带来全新的感觉。

"DR"的操作方式就是完全按键操作，不利用触控设备，十字键控制萨姆斯的移动，A、B、X、Y 4键来控制视点，L是射击，R是跳跃，变形为球仍旧要在触摸屏上点击图标，这是类似于传统FPS游戏的操作方式，也许不少玩家更习惯这种。

"DL"操作方式与"DR"是相对的，就是十字键控制视点，A、B、X、Y 4键控制移动，R是射击，L是跳跃。

"TR"就是"指哪打哪"的操作方式，这种操作模式下，游戏画面在下屏显示，上屏显示地图，玩家可以用触控笔在下屏上"指哪打哪"，而十字键控制人物移动，L键是跳跃，B键是变球，A键是切换导弹，Y键是切换为普通武器，视角变换则是用触控笔在下屏上的滑动来实现。由于可以指哪

打哪，所以瞄准镜也就成了摆设。这种操作方式“TL”也是可以“指哪打哪”，不过按键操作就是与“TR”相对的，A、B、X、Y 4键控制移动，专门给左撇子玩家准备的。

单人模式

单人模式下游戏包含了3个模式，分别是标准模式、生存模式和变形球模式。

标准模式

标准模式包含了一个比较完整的试玩关卡，玩家要通过一系列场景，消灭一路上的敌人，并到达关底打败BOSS。游戏时限为10分钟，当然一般都用不了10分钟就能到达关底干掉BOSS，只要干掉了BOSS，游戏就会结束，并出现成绩排名画面。一般用时越短，命中率越高，分数就越高。该模式可以让玩家了解游戏的大致面貌，比如一开始要消灭许多绿色水母状的“Metroid”敌人，它们会飘在空中游来游去，并不会主动攻击，只是给你当靶子的，消灭完所有敌人后，会听到一声音效，对面的一扇门打开了，于是可以继续前进，游戏的进程大多都是这样，要消灭完场景中的全部敌人才能继续前进。之后遇到的敌人是在地上爬的带刺生物，给它3枪便能搞定。之后便会遇到一种比较难缠的敌人，是一种会冲过来吸附在你身上的红色生物，被它“抱”上了HP会不断减，此时必须赶快变成球，用爆弹将它炸开。游戏中的敌人除了BOSS外就只有以上3种，所以熟悉之后能很快找出方法消灭它们。需要说明的是，游戏中可以接到红色的导弹，而普通的子弹也使需要补充的，因为普通子弹数量充足的时候可以连发，当减为0之后就只能一发一发地打了。除了射击消灭敌人，关卡中有一处场景会考验玩家的跳跃技巧，有几个活动平台会不断来回移动，必须掌握好时机跳到高处，由于是第一人称视点，跳跃距离和高度有点不太好掌握，搞不好就会掉下来，于是只有重头来过。在见到BOSS之前还会有一处地方考验玩家变形球的操作技巧，萨姆斯必须变为球通过那一段弯曲的地形，并且还要释放爆弹干掉狭窄通道的敌人，由于不能变换视点，滚到一个特定地方会看不到萨姆斯的具体位置，常常会因此被爬过来的敌人伤害到，这是很令人不满的一点。关底的BOSS是一个跟萨姆斯一样的战士，不过他的盔甲是暗红色的，他的行动非常灵活，要干掉他还要费一番工夫才行。只要干掉他，这个模式就算完成了。该模式下可以无限接关，而且有趣的是被BOSS干掉后，如果接关，BOSS先前被打掉的HP并不会回复，所以BOSS在你一通死缠烂打之下总会挂掉的，但是耽误的时间就补不回来了。



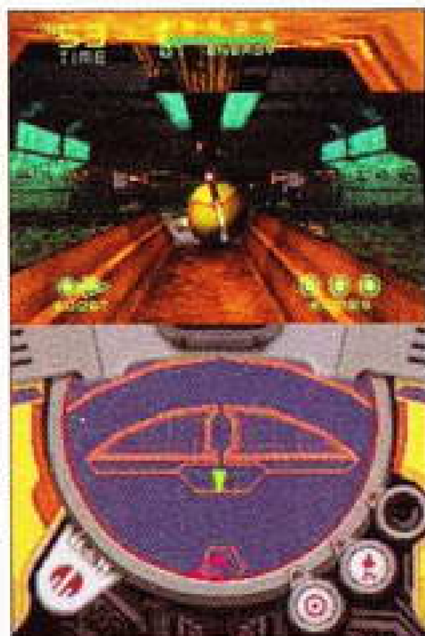


生存模式

生存模式下的场景就要比标准模式小得多，这个模式就是让玩家不断杀敌的，直到自己的HP变为0，敌人会不断出现，不过种类还是只有那3种。初期敌人很少，到后来就会越来越多，而且那种红色的吸附敌人也会大量出现，非常考验玩家的操作技巧，玩起来还是很刺激的。

变形球模式

这个模式下萨姆斯始终处于球状态，玩家要控制球通过各种地形到达最后终点，中途有蓝色的道具指引前进方向，吃掉这些蓝色道具也能加分，时限为55秒。球控制起来并不是那么容易的，太灵活了，感觉像在玩《超级猴子球》。



联机模式

除了单人模式，游戏还提供了联机模式可选择，可以让4名玩家进行联机对战，不过可惜的是游戏并不支持1卡多人，联机必须每个人都有卡才行。联机提供了3张地图选择，不同的玩家用不同的颜色区分开。有条件的玩家一定要试试这个模式。



▲4名玩家一起激烈地对战。

好了，经过上面的介绍，大家对这款《初猎》应该有一定认识了吧，下面就让我们一起期待正式版的发售吧。

口袋棒球日记

第6回

文 铭风



在诸多外国节日中，在中国最风靡的恐怕就是圣诞节了吧，在这个即将到来的节日有周星驰的《功夫》可以看啊。新一次的掌机大战已经打响了，在GBA上发展进化的"《口袋棒球》系列"不知道会不会移植到新主机上呢？这个系列可是我GBA上游戏时间最长的游戏，个人认为这样风格的游戏并不适合新主机，到时候就看Konami如何决定了。对了，由于新主机的涌现《掌机王SP》也变为一月2本了，本专页一个月要和大家见两次面了哦。这次为大家讲解的是《口袋棒球7》的第二育成模式——大正篇。（众人：什么！甲子园英雄篇你都没怎么介绍啊！）大家息怒，由于大正篇有很多前几作的角色客串，所以游戏出现到现在我几乎就没怎么碰过英雄篇，下次一定把英雄篇的女友资料一次奉献给大家。好了，下面就让我们开始吧。



口袋棒球7——大正冒险奇谈篇

在一个月光如水的夜晚，和桐会长的钻石被抢走了。警方在束手无策的情况下决定去找我们的主角帮忙，而我们的主角正在为要替父亲还1万元而苦恼，惟一的希望就是完成棒球人偶。此时警察来求助，见有钱可赚，主角立刻开始了行动！



进行冒险

在接受到委托后便可选择皮箱形图标来进行冒险。冒险的方式也十分简单，在场景中向上移动，途中会发生战斗，我想这RPG式的战斗方式就不用多介绍了吧。步数达到右下的指定数量后便可到达终点，会发生事件或和强力BOSS战斗。当然了，最终的目的还是为了那完成委托的报酬，还债要紧啊。



▲场景的最后可能会有强力BOSS，能力不高的话多带点炸弹和回复药吧。



▼在场景中冒险，按A可搭帐篷休息。休息中会遇敌。

接受委托

在冒险结束后可在事务所周围进行探索，进入各个地点发生事件。其中大部分事件可使主角接受到新的委托，完成特定事件能使同伴加入。每次冒险时可带上两名同伴，不过相同的同伴不可能连续出战两次。同伴的能力十分强，千万不能让他们死啊。





▲带特定同伴出战会发生情节，可能使他们能力上升。

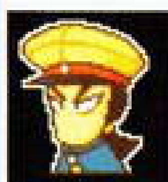


大正冒险奇谈篇 全同伴加入法

经过了《口袋棒球6》的幸福岛篇，本作又回归到了大杂烩的RPG篇章。基本的游戏方式在前面已经介绍了，而这里就为大家介绍游戏中最有魅力的角色的加入方法吧。在一次游戏中是可以收得所有同伴的哦。

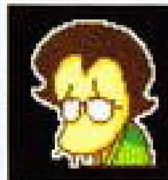
▶我没收全ようこ这个负面角色我是惹不起的呀。





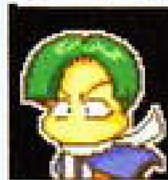
大神

完成新闻社的委托，解决僵尸事件后可见到他，选B不收他的礼金。之后新闻社还会有僵尸事件的委托。都完成后去新闻社可见让其加入。



仓刘

去火车站选择和“贫乏そうな男”对话，之后便可使其成为同伴。否则要再去火车站，随机成为同伴。



贵田

完成委托事件“宝船”后即可收得。(要完成罗亚党的相关事件才会出现)



布具里

回到事务所会随机发现有人进入，他这次是主角的父亲。向主角借钱时选择“情报と交換だ”，然后完成冒险便可。



村上

回事务所后会随机接到钢的委托，最后会和村上对决，胜利后加入。



堤

去大学可随机遇到，选YES拉拢他加入便可。



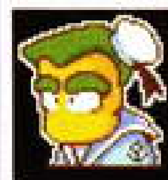
写六

完成警察的委托“まぼろし军舰”可见到他。在珠子加入后并完成警察局的两个事件后前往警察局可遇到他，选择“挑鲜する”就可使他加入。



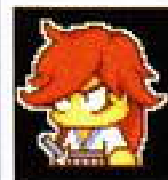
武田

完成铃音的委托“あの蝶を追え”，之后前往警察局便有可能使他加入。



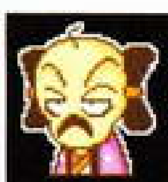
青野

在事务所接到他的马拉松挑战。然后马上去进行名为“水夫のあこがれ”(记住，要马上)，在冒险中击败他就OK了。



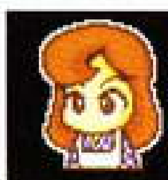
钢

去火车站选择和“刀を持った男”对话，之后便可使其成为同伴。否则要再去火车站，随机成为同伴。



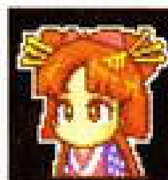
服部

在车站会遇见他，选第一项接受和他去首相府的委托，结果被打出来……之后会在咖啡店随机遇到。然后会在警察局随机遇到因散布流言而被抓的他……事件后加入。



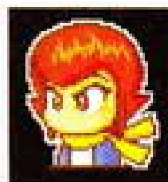
秋生

去咖啡店便可遇到。之后会发生随机事件遇到美咲，选“声をかける”。再前往咖啡店可遇见美咲和秋生说话的事件，得知美咲的药店地点。发生随机事件前往买药后，会发生美咲和秋生讨论她鬼之力的事件，再次前往咖啡店可使秋生加入。



ようこ

去百货店便可随机遇到她，见到后便可使她加入。



四路智美

在车站选择“演说る男”后可见到智美，之后可能在咖啡店遇见并成为同伴。否则的话会在车站随机遇见两次，第二次和人争吵时选择“女性を助”，然后她便加入。



诗野

看到御神刀丢失的事件后会随机在街上看到钱包的相关事件，选C等待便可见到诗野并让她加入。



珠子

去新闻社2次，并完成她的委托(要见到写六)，再次前往就可使她加入。



铃音

在咖啡店见到她和大神对话，并接受她的委托。再去咖啡店会随机加入。



のりか

去咖啡店会随机加入，她加入后你就自求多福吧。



アルベルト

随机在大学遇见他，和他讨论棒球后替他寻找丢失的棒球，完成委托吧。



多力王

发生随机见到恐龙的事件后他会随机成为同伴。

故事 水神修　绘 陈杰

三 支 箭







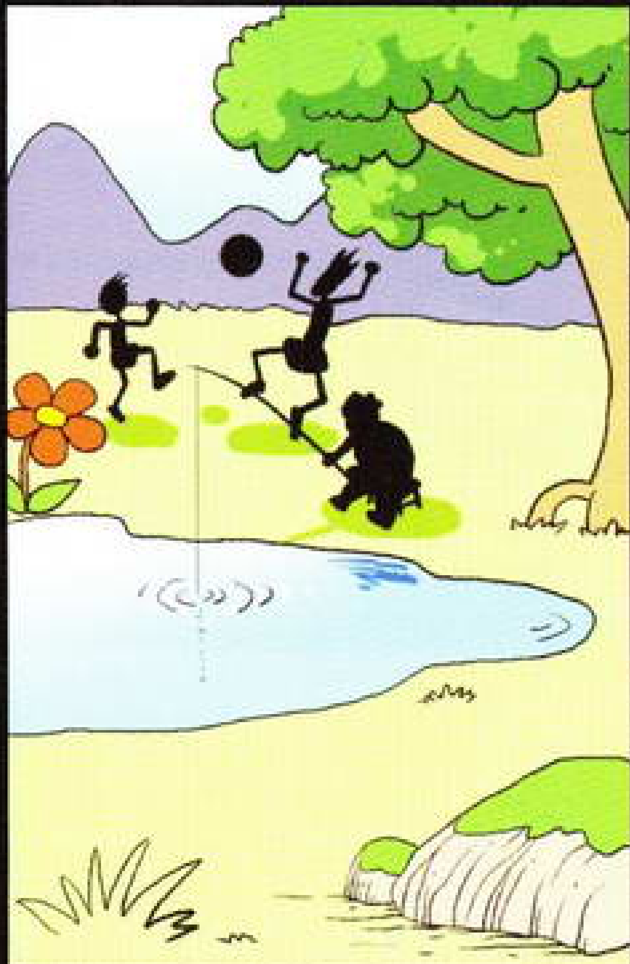






1

三 支 箭
















2

三支箭


拿着，试着
打过这关。


半小时后…
GAME OVER


好难啊。
呵！


二胖过来一下。


和你哥联机打。
哦。


半小时后……


两个人果然是轻松不少啊。
但还是没打过去。

3

三支箭



结果他们三个齐心协力……



一小时后……







4

大家来做 掌门人SP

时间过得真快，转眼又到了年末，感谢大家一年来一如即往地支持，这里永远欢迎各位玩家们来逛来休息来交流。有什么心里话、高兴事就都写信来吧，忙碌的小编也许未给您回信，版面关系您的信未必会登到掌门人，但大家的信小编们都会字字句句去看，从字里行间流露出的感情来体会大家的心情。在编辑部，永远有一群和您同样爱好掌机的玩友倾听着您的倾诉。



新编雷伊向大家问好！

各位《掌机王 SP》的读者大家好，我是新来的小编雷伊。掌机游戏在不断进化，《掌机王 SP》也在跟着时代的步伐不断向前迈进。怀着童年的梦想和对掌机游戏的热衷，我加入了《掌机王 SP》这个大家庭，以后还请各位读者多多关照啦！先说说我喜欢的游戏类型吧，一般来说，RPG 和战棋类游戏对我有着绝对的杀伤力，比如"《最终幻想》系列"以及"《火焰之纹章》系列"等等。在游戏的选择上，我可以说是一个完全的"剧情派"，因此，一些有着优秀剧情的AVG游戏我也是通吃的。除了游戏，我对日本流行音乐也有着敏锐的嗅觉，还希望大家和我多多交流哦。不久前，两大新掌机NDS和PSP都已经如期登场了，华丽的画面带给了玩家耳目一新的感觉，半月刊化的《掌机王 SP》将会把这种全新的掌机定义传达给大家。跟着半月刊的步伐，以后我们每个月就有两次见面的机会了，呵呵，各位读者在欣赏《掌机王 SP》精彩的内容时可不要忘记多多来信支持我这个新来的小编哦！雷伊在这里先谢过大家了！



NDS、PSP 都面世了，我就想《掌机王 SP》的书名是不是也该要改呢？后来发现了：原来"SP"不就是"NDS+PSP"嘛！书名的命名者，真是好有远虑啊，拜服！

——上海读者陆行鸟对新时代《掌机王 SP》的精彩非官方解释。

妙笔生花你和他，
语出惊人我难达；
歪打正着游戏路，
诗歌一首献玩家。

GB 普及除了游戏，和本身价格低也很有关系。NDS 日版首发日价格在大家接受范围内，买者甚众。如今PSP发售，价格被炒得高得离谱！这下大家都只能体会编辑部惟一这台了，几乎每个人在边玩边赞叹 PSP 的音画表现时，旁边都会有人劝："买吧……"

——"买吧"是一段时间以来编辑部的流行语。

拿私房钱买的PSP被老婆发现了，告诉她这是联想大屏幕手机；

拿午餐钱买的 SP 被老妈发现了，告诉她这是新买的化妆盒；

课堂上玩NDS被老师发现了，告诉她这是新型的文具盒，还送支小圆珠笔呢。

——仅供娱乐，切勿模仿，否则露了马脚后果自负。



卡比气垫之六大秘传

1.失眠中最BT的枕头；
2.怒气中最BT的小沙包；
3.送给表弟最BT的牺牲品；
4.送给女友最最LOVE的礼物；
5.群体赛中最有劲力的沙滩排球；
6.电玩店招引无知少女的可怕招数。

——广东黄启迪玩友的卡比气球六大使用方法。

掌机名称缩写的其他含意

不知大家在网上搜索过“GB”这两个字母没有？搜索了您会发现有非常多的和Gameboy无关的网页，因为，一个缩写可能不只代表一个含义，在其他领域，也许同样有着这样相同的缩写。下面就是大家熟悉的掌机缩写的其他含义。

GW：Gross Weight，毛重、总重量。

GB：Great Britain，大不列颠；Gilbert，吉伯（磁通势的单位）；Giga Byte，计算机容量单位，GB即为千兆字节。

GG：Gas Generator，煤气发生器；另外GG也有哥哥的意思哦。

WS：Working storage，计算机科学；Washington Star，华盛顿明星报。

NGP：Nominal Ground Pressure，名义地面压力。

SP：每分钟78转的标准唱片。

NDS：Nuclear Data Section，核数据处。

PSP：程序段前缀。



问个问题，我正好想给我弟弟买一个小神游SP作春节礼物，可是现在我们这里还没有卖的，本来我想等到春节也就可能有卖的了，不过看到了新一期《掌机王SP》的广告，发现原来你们那里可以邮购哦，真的是解我燃眉之急。（其实我是想要小编的随意贴，呵呵……）咨询一下，我是在邮局办一个汇款就可以了吗？是只汇款688元就OK了吗？是给我寄EMS就不要邮费了吗？是有两个颜色可以选吗？是给我全套的小编随意贴做礼物吗？真的真的真的？真有这么好的事情吗？我不是做梦吗？（别说我是“问题少女”，我真的有点不敢相信……）

高彦

没错，对高MM所有的问题，小编的回答都是YES、YES……。

没了GBA SP，生活得很空虚，真后悔当初因缺钱卖掉那可爱的天蓝色SP，默哀三分钟……但《掌机王SP》却从未离开过我的生活，每每路过书店，我都会不自觉地转过头去瞧那个摆放《掌机王》的位置。现在只有靠她，我才能找到熟悉的感觉。

重庆 陈俊旭


▲无论如何，又一个充满生机和活力的掌机新时代来了！

陈玩友的叙述，让马修也想起了被自己卖掉的那台可怜的GB，至今想起仍然有点酸酸的感觉。但既然卖了，就不必再去伤感了，来高高兴兴地迎接新时代掌机吧。

我虽然玩了很长时间掌机，但我玩游戏从来都是买卡带玩，从来没用过烧录卡，请问：1.用什么烧录卡最好，烧录的游戏最多；2.游戏店的BOSS说，可以帮助顾客烧录游戏，烧一次要2元钱，这可信吗？这样烧录好吗？

李鹏尧

1.如果说烧得游戏最多，当属SUPER CARD莫属，因为该卡只是个把CF卡和GBA联系起来的中间介质，真正的容量看CF卡，用多大容量的CF卡就可装进多大容量合计的游戏。

吴刚朋友的烦恼我也遇到了，《绿宝石》通关后打战斗地带时记录丢失，万念俱灰的我又重新振作，仅6小时通关，在THE END字样结束后重新开始，却发现记录又没了，真是莫名其妙啊，平时好好的，为什么会……众小编一定要救我啊！我可不想买了《绿宝石》却一只金银精灵也得不到。

在此我还要感谢《掌机王》，就因为《掌机王》我才交到了游戏的笔友，我们无话不谈，并彼此交流一些游戏的历程与经验，互相介绍一些不错的游戏，真得很不错。

上海 何迪波

这次《口袋妖怪 绿宝石》的记录问题实在是让广大玩家困惑，原来总觉得国内D版商加密水平够高（详见本辑专题《未完之争》），但任天堂的水平也不一般啊，而且在游戏打通关准备开始收集培养时才给丢记录，这手也确实狠点。目前市面的D卡都是将原版卡的1M FLASH记忆方式打了一般记忆方式补丁后的ROM制作成的卡带。实际上，即使是没打补丁的版本，在大多数支持1M FLASH记忆方式的的烧录卡上都会丢记录，在《绿宝石》的记忆方式上，厂商绝非仅仅是使用特殊的记忆方式。虽然后来网上又有修正版的ROM，但丢失记忆也时有发生。

现在出了NDS和PSP，《掌机王SP》的内容还有多少是关于GBA的呢？如果说大多都被前两者占了，那我们这些没有NDS和PSP的不是只有流口水、拍桌子的份吗？

重庆 陈人

放心啦，虽然掌机新秀全部登场，但现在被炒起的价格也是在平民接受范围之外，尤其是PSP，因被炒到5000的价格而影响了它第一时间在国内的普及也实在够冤。可以肯定，一段时间内，GBA SP仍然是广大学生玩家的主流机种，而这一段时间有多长，就要看新掌机的降价时间了。从以往的规律看，国内掌机普及时的价格是不断提高的。GB大量普及时是350～400元之间；GBC的大量普及时价格是在600元左右；而GBA在700左右时，就已为大量玩家拥有；因此，PSP和NDS到底何时会大量普及，我们也作个小调查，那就是在寄抽奖边花时，顺便说出NDS和PSP降到什么的价位时您会购买。

鄙人乃为数不多却很光荣的“GAME娘子军”中的一员，我接触掌机时间并不长，区区两个月而已。当初疯狂迷恋上“《洛克人ZERO》系列”中那些酷毙帅呆的造型和赤野海蓝SAM的《RZ》小说（强烈推荐喜欢《洛克人Zero》的朋友看！），从此走上了苦苦追寻SP的道路，缠了老爸一边才入手，经历了很多艰辛……不过为了RZ一切都值！

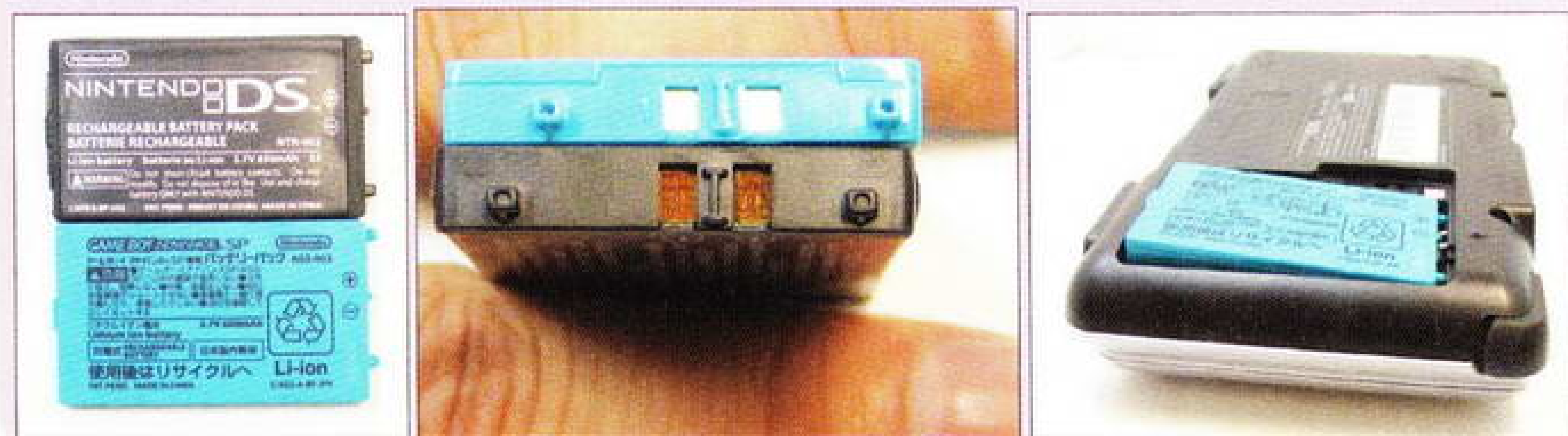
南京 柏芸

《洛克人ZERO》确实是款不错的游戏，恭喜柏芸玩友夙愿得偿。

马修好，我想买NDS，但同事告诉我，说看有的书上写NDS和GBA SP的电池完全通用，因此买来的NDS可能会被JS调包成SP的伪劣电池，真的那么可怕吗？

河北 王垒

放心，NDS和GBA SP只是大小差不多而已，但还没到可以互相通用的地步。不过能得出“NDS和GBA SP的电池通用”也确实奇怪，只要把SP电池往NDS电池舱里放一下就明白了。给几张照片看大家自会明了。难道真像LIKY说的，JS把电池卡脚掰掉了？



在下有一个问题不得已而求之，请问SONY发售的PSP是其中一部分采用新型高亮度省电液晶屏还是全部采用这种屏幕，请务必解答。

上海 蚝蚶



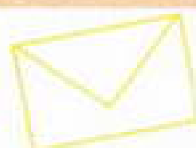
确实有过“采用OLED显示屏”的这种说法，但未得到官方证实。不过后来又更新成了“广角度高清晰”，而从现在PSP的用电时间来看，还并未达到省电的目的。现在已经发售PSP所使用的ASV高画质广角液晶面板，和具有柔软显示、高亮度、宽视角、自发光低功耗特点的OLED显示屏相比，除了耗电方面有些令人怀疑，其他几个特征还是都具备了。实际上，耗电问题很复杂，而且4～6小时多的使用时间，已经超过了发售前不少玩家的“3小时”预测。事实上，现在既然PSP已售，各种传闻猜测已经尘埃落定，大家已经可以考虑是否购买、何时购买了。

《掌机王SP》征稿启事

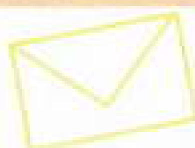
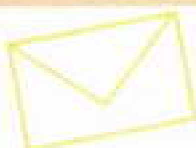
《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿：攻略透解、研究中心、专题企划、同人小说、硬件发烧馆、软件大观园、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。千里之行，始于足下，小编和各位优秀的撰稿人都是从这第一次开始的。欢迎大家拿出您的智慧、水平和勇气，踊跃投稿。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。另投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

《掌机王》邮购信息

目前杂志社有以下几期《掌机王》可供邮购：

《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌机王》第六辑、《掌机王》第七辑、《掌机王》第八辑、《掌机王》第九辑，定价16元。如邮购新一辑的《掌机王SP》，在见到《游戏机实用技术》刊登新的《掌机王SP》广告时汇款即可。

邮购地址是兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家务写清自己所要购买的期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题后也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，请打电话至0931－4867606



欢迎大家多提意见和建议



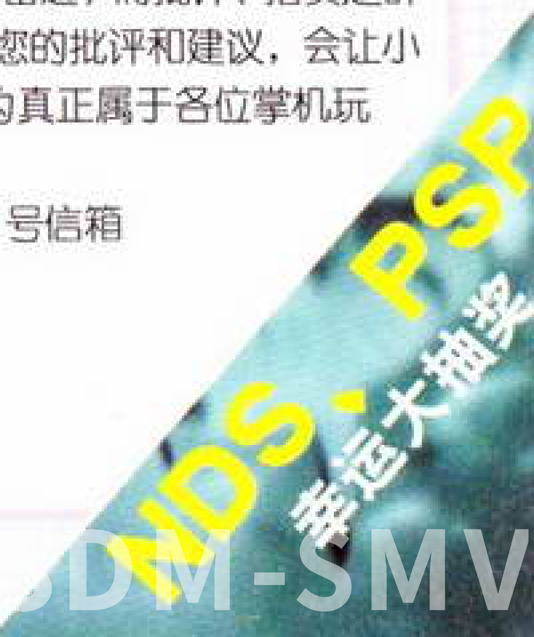
读者写给《掌机王》、《掌机王SP》的来信中，鼓励和赞美之语让小编欣慰与奋进，而批评、指责之辞更让小编们警悟鞭策。《掌机王》和《掌机王SP》的成长离不开读者们的支持，您的批评和建议，会让小编及时纠正不足、更加完善，会让《掌机王》、《掌机王SP》与大家更贴心，成为真正属于各位掌机玩家的读物。

各位掌门人，不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。

或发Email到pgking@263.net

移动手机可以发短信DC+意见与建议到33557770；

联通手机发送到93557770



问题地带



《星之卡比 镜之大迷宫》这款游戏十分有趣，特别是可爱卡比的各种形态。不过有点疑问，我已经将游戏通关了，但是我的完成度却只有94%，剩下6%要到哪里去完成呢？有没有什么隐藏剧情啊？

天津 CDF

游戏中并没有隐藏剧情，只不过在《镜之大迷宫》中的所有宝箱都计算完成度。你可以按START查看地图，地图上有地区没有闪光的话就说明在该地区有宝物你没有得到。按照这个进行搜集的话，应该能很容易达成100%的完成度了吧。

请问在GBA的《超级守护英雄》的6—1关，我打完最终BOSS了，但是之后的倒计时是什么意思？我不懂日语，完全不知道怎么办啊？

小非非

这里十分简单，只要在倒计时接近0秒的时候（具体应该在0秒到0.1秒之间）按R键使用Counter即可。会把BOSS发射出的能量球反弹回去，挽救世界……

《掌机王SP》第5辑140页的“全陈列品取得方法”中H陈列13“家（地点1）下方森林，最左下结蓝色果实的树后”。到底在哪里？没见到什么蓝色果实的树啊？发张具体的图给在下好吗，在下都玩两遍了，都找不到，就差这一项了。拜托！

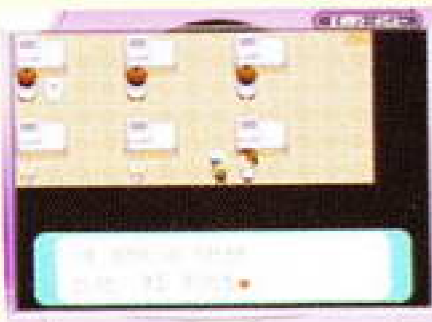
dangfeng—x



图中的就是传说中的“蓝色果实的树”了。在此树的后面隐藏着一个蓝色宝箱，调查后便可得到陈列品了。

《绿宝石》中的两块化石到底是作什么用的，怎么用？

Char



▲就和这个眼镜男对话。

是用来还原成远古时代的妖怪的，两块化石可以分别还原成133号触手百合和135号太古羽虫。在沙漠得到化石后，就可以去カナズミ的大厦，和2楼最下边的研究员对话交给他化石后，出去转一圈再回来，就可以从他那得到还原的化石口袋妖怪了。

看到《口袋光环》中的“《洛克人EXE4》秒杀BOSS”录象后本人也把沉在盒子里的卡带拿出来尝试一下，但不幸遇上问题，望解答。2周目要和数字人对战，可他被锁在“タウンエリア1”的电子门内，但要输入密码才能打开。请问这密码到底是什么啊？

Ben



这里根据调查门的提问而有不同的密码。具体为：

12.8.6.?.?.?	642
はしご	845
1.31,2.28,?.??	331
きゅうきゅうしゃ	119
けいさつ	110
さしみ	343

按照提问输入密码后就能开门找到数字人了，接着会回去比赛。希望你玩得愉快。

马修哥，看了您在《掌机王SP》第7辑关于遗传的回答，小弟还是不大明白，所谓的地面类、天空类到底指的是什么啊？

广州 李小鱼

这个有很多读者来信询问，实际上不是大家理解不了，而是马修说法有误，在这里向各位道歉。在与《口袋妖怪》专业玩家幻陨妖月探讨后得出如下结论：影响生蛋和遗传的重要因素是遗传种族，所谓的遗传种族，包括怪兽、水中（1）、水中（2）、水中（3）、虫、飞行、陆上、妖精、植物、人型、矿物、不定形、龙、性别不明、百变怪和未知类。除了百变怪，其他的不同遗传种族是不能遗传的。而在游戏中，遗传种族是一项隐藏的数据，如喷火龙属性为飞行＋火，巨大甲龙属性为岩石＋恶，但二者都具有龙的遗传种族，所以即使属性完全不同它们也能生蛋。而吼鲸王和呆呆怪虽然同为水系，但遗传种族分别属于水中（3）和水中（1），所以不能生蛋——有关遗传种族的资料，可以到http://www.pokedex.jp/rs/breeding.html来查询。

交流空间

年末了，相信不只小编，大家也都很忙吧？百忙之中玩玩游戏，再来到交流空间多交几个新朋友吧。接下来是各位玩家互相认识彼此了解的时间，最后祝各位玩友在新的一年结交更多的朋友，取得更好的成绩，玩上更多更好的游戏！

姓名：雪竹　性别：女
年龄：17
最喜欢的游戏系列：《心跳回忆》、《樱大战》、《炼金工作室》
Email：orchid-amethyst@hotmail.com
地址：上海市茅台路1111号高二（14）班
邮编：200336
想说的话：徜徉于古典文学的海洋里，纵横在模拟电玩的世界中。

姓名：王佳金　外号：萝卜
性别：男　年龄：18
拥有掌机：黑SP，黑GBA（已坏）
喜欢的游戏：《逆转裁判》、《黄金太阳》、《火焰之纹章》、《恶魔城》等
手机：138-68047454（只发短信）
地址：浙江省杭州财经学院下沙高教区04计算机1班
邮编：310000　QQ：377703046
想说的话：玩掌机的就加我QQ吧。

姓名：单文辉　英文名：Candy
性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP（梦想）、SP（实际）
最喜欢的游戏：《马里奥赛车》、《塞尔达传说》等换多
地址：上海市虹口区安庆东路91号61弄
邮编：200085　QQ：263102251
想说的话：希望能交到朋友。

姓名：毛睿　昵称：勇者斗恶龙、Super Mario
性别：男　年龄：15
拥有掌机：GBA
最喜欢的游戏："《勇者斗恶龙》系列"、"《黄金太阳》系列"、"《口袋妖怪》系列"及各类ACT、FTG
地址：陕西省宝鸡渭滨中学高一（8）班
邮编：721000　QQ：340272398
想说的话：《勇者斗恶龙》就是我的生命。

姓名：邓俊　年龄：18岁
拥有掌机：GB（绿）、GBA×2（白、蓝透）GBA SP×2（粉红、火焰红）
最喜欢的游戏：《机战》、《火纹》、《恶魔城》……
QQ：337858906
想说的话：希望有同志能一起探讨游戏，加我QQ。

姓名：张睿　笔名：ZRY
性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBC（透明）、GBA（透明蓝）
喜欢的游戏："《格斗之王》系列"和所有RPG类。
通信地址：上海市杨浦区周家嘴路3338弄10号102室
邮编：200090
想说的话：在下菜鸟是也，希望有高手指点《KOF EX2》。

姓名：陈荣达　昵称：NAR
性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA、GBA SP
最喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、《光明之魂》、《牧场物语》
地址：福建省泉州市安西县新安路257号601室收。
邮编：362400
想说的话：希望给我来信。

姓名：蒋潇夏　昵称：牧场骑士
性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBA（黑）、GBA SP（若中奖）
最喜欢的游戏：《牧场物语》、《口袋妖怪》、《黄金太阳》
Email：jiangxiaoxia@yahoo.com.cn
手机：137-76925441
电话：（0513）553019
通信地址：江苏省南通市光明东村32幢505室
邮编：226006
最想说的话：游戏是我生活的动力，我要最努力勤奋努力地开创我的游戏天堂，祝众小编及游戏玩家身体健康，工作顺利，游戏快乐。

姓名：林国安　昵称：安仔
性别：男　年龄：16岁
拥有掌机：GBA（橙）、GB（卖）
最喜欢的游戏："《黄金太阳》系列"、《牧场物语》、《机战》
通信地址：广东省江门市新会区会城镇明兴路19号2座504
邮编：529100
想说的话：让我们来享受游戏，享受游戏的乐趣，享受游戏带给我们的快乐，享受我们对游戏的交流与心得。

姓名：曾剑清　　　　昵称：口袋妖怪FAN
性别：男　　　　　　年龄：14
最喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"
地址：广东省深圳市龙岗区尚景花园7栋704
邮编：517000
想说的话：祝《掌机王》越来越火热。

姓名：张翼　　　　　网名：KANE
性别：男　　　　　　年龄：17
拥有主机：GBC、GBA、PS
最喜欢的游戏：《指环王3》、《三国志》、《黄金太阳》、《机战》、《牧场物语》
电话：(020) 82933212　　手机：136-31372110
地址：广东省广州市白云区槎头西洲北路148号0411班
邮编：510435　　　　QQ：38215666
想说的话：所有喜欢掌机的朋友们，来信必复，来电必回！

姓名：韩滔滔　　　　昵称：不好意思说
性别：和爱德华一样　年龄：13
拥有掌机：NDS+PSP（将来时）、GBA SP（现在时）、GBA（过去式）
最喜欢的游戏："《游戏王》系列"
联系地址：贵州省贵阳市南明区16中初三（4）班
邮编：550002　　　　QQ：380250817
想说的话：找人来和我单挑《游戏王》。

姓名：邓振洋　　　　昵称：Dzy
性别：男　　　　　　年龄：15
拥有掌机：暂无（NDS预期中）
最喜欢的游戏：一切一切……
联系电话：(027) 51763005
联系地址：湖北省武汉市江岸区武汉美术学校
邮编：430000　　　　QQ：53789706
想说的话：游戏没有最好，只有更好。

姓名：枫の洋　　　　性别：男
年龄：20　　　　　　QQ：334554597
喜欢的游戏：《洛克人ZERO》、《银河战士》、《超级大战争》、《塞尔达传说》、"《火焰之纹章》系列"
Eamil：zeqqie250@163.com
地址：杭州滨江区浙江中医学院新159信箱
邮编：310053
想说的话：在传说中的海域，寻找梦幻神游的中国龙SP。

姓名：吉拉齐　　　　年龄：15
性别：BOY　　　　　拥有掌机：GBA
喜欢的游戏："《高达》系列"、"《机战》系列"、"《口袋妖怪》系列"、"《火焰之纹章》系列"、"《牧场物语》系列"、"《塞尔达传说》系列"……
地址：四川省成都市福德街20号三幢二单元二号
邮编：610017
想说的话：游戏新手，并非达人，若想交流，随时奉陪。

姓名：孟庆斌　　　　昵称：Zero Omega
性别：男　　　　　　年龄：17
拥有掌机：GBA SP（银）
喜爱的游戏："《洛克人》系列"
手机：136-12099373
地址：天津市河西区围堤道145号佟楼中学高三(3)班
邮编：300074
想说的话：喜欢《洛克人》的玩家，请给我来信吧，交个朋友好吗？

姓名：赵朝军　　　　昵称：SquallSnake
性别：男　　　　　　年龄：20
拥有掌机：GB（黑）、小神游GBA、小神游SP
最喜欢的游戏：所有RPG、《恶魔城》、《牧场物语》……
地址：湖北省武汉市江汉区江达路28号汉西监狱驻警中队
想说的话：是油炒饭就写信来吧！是掌门人就写信来吧！所有回信都是超大容量，绝对超值！让我们成为好朋友吧，！

姓名：何俊程　　　　昵称：何包蛋
性别：不是女的　　　年龄：14
拥有掌机：GBA（朋友的）
最喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《超级守护英雄》
通信地址：南京市雨花区孙家中学一年（5）班
邮编：210039
想说的话：好好学习，天天游戏！你不来信是你的错，我不回信是我的错！

姓名：关云博　　　　性别：男
年龄：19　　　　　　QQ：101579134
喜欢的游戏："《黄金太阳》系列"、"《银河战士》系列"、"《指环王》系列"、"《机战》系列"、"《恶魔城》系列"……
Email：plklkc108@avl.com.cn
地址：广西玉林市博白县职业学校高022班
邮编：537600
想说的话：喜欢动漫游戏，喜欢NBA，寻找知心朋友。

姓名：邱振华　　　　昵称：老邱
性别：男　　　　　　年龄：17
最喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》、《FFTA》、《黄金太阳》
电话：(0771) 3832558　　QQ：215978193
地址：广西南宁市大学东路35号
邮编：530003
想说的话：有同样爱好的都是朋友。

龌龊之真谛

文 烛之武 编 LIKY



近期的大作《塞尔达传说 神奇的小人帽》想必大家已经通关了吧？不知诸位有何玩后感呢？首先要感谢任天堂把《塞尔达》打造得如此优秀，以至于本人都懒得用套话将其赞扬一番了。不过不知大家发现没有，其实这款《小人帽》充分体现了任天堂的恶搞之能，想必是因为《瓦里奥制造》做得太多，使任天堂练就了一番炉火纯青的恶搞功夫，于是城门失火，殃及池鱼，不仅在《火焰之纹章》最新作《圣魔之光石》中变出一大堆丧尸啊、骷髅什么的来让玩家反胃，就连纯洁无比、充满童趣的《塞尔达》也不放过。而且相比《圣魔》，《小人帽》更是技高一筹，它不弄些人类想象中的魔物来唬人，而是把贴近生活、如假包换的人间实物搬上来恶心人，诸如鼻涕、虫子如今已是屡见不鲜、见怪不怪矣。而这些杂兵与BOSS常让人大有“不懂则已，一懂狂吐”之感，可谓集天地恶心之精，聚日月肉麻之粹，正如古人所云：行家一出手，便知有没有，在任天堂的精心打造下，《小人帽》终于成为集天下奇恶于一身的优秀作品。大家先不要急着砍我，且听在下慢慢道来诸位便知此事绝非空穴来风，鄙人绝对言之有理。

想必大家在攻关时一定遇到过这种情况吧：当林克正悠闲地走路时，不知是从天花板还是火星上突然掉下来一两个软软的、像一滩泥巴似的蠕虫。它们浑身雪白柔软，一拱一拱地蠕动，而且浑身散发恶臭（旁：是你的GBA臭了吧），就像没有壳的蜗牛一样。即使你的GBA没臭（一_一），也会为它那蠕动的恶心样子而狂吐不已的。与它成对的是我们可爱温柔的“鼠妇”大人（一摸就缩成一团的“豆豆虫”）。提起鼠妇，我不得不提一件事：中学上课讲到鼠妇时，老师居然让我们到野外去捉鼠妇，然后观察其习性，弄的好多女生在教室里上演《惊声尖叫》。而林克面对的可是与自己一样大的鼠妇啊，各位可以想象一下当你面对一只近两米的鼠妇时会是什么感觉。而且当林可砍它一剑后，它立刻会蜷做一团，然后林克还要把它举起来扔进坑里……光想想林克举着鼠妇到处乱跑就够令人心寒的了。除了这两种杂兵外就没有什么了，剩下的大家自行想象吧——这款游戏每寸地方都隐藏着至少3个恶心之处，就看你能否发现它了。

经常以小BOSS身分出现在游戏中的那条又粗又长的虫子大家一定还记忆犹新吧？这种大型肉虫在我们的生活中有食指那么粗，俗称大豆虫。(汗）提起它我不得不提起中学时的另一件事：话说一日我们正在上课，忽闻一女生尖叫，其声嘹亮尖锐，极为刺耳。我等以为林克现身，连忙询问，方知事情原委：原来是那个没风度的臭小子拿条大青虫吓唬她，平常的虫子皆为绿色，但那小子却找了个变异体——大灰虫。据说此人嗜好甚异，平素专好逮个虫子啊、壁虎啊这些凡人避之唯恐不及的生物放在铅笔盒里以供上课玩弄，就差搬个蟾蜍上来了。我等闻之大惊，不知世上竟有如此怪癖之人，真乃前无古人，后无来者。想我堂堂烛之武见到这些小东西也要惊惧三分，那小子安敢如此大胆？后来此人脸上长满疙瘩，我们一致认为他是玩蛤蟆玩的。(汗）善于恶搞的任天堂自然深谙此道，正巧GBA的面向人群也属低龄范畴，正所谓：天时地利人和，任天堂自然不会放过如此良机，于是便弄条肉虫子来吓唬小孩，其用意之恶毒已是路人皆知。即便如我等英雄，见那在屏幕上滚来滚去的身体也不禁胆寒，大眼睛圆鼻子犹如香肠似的身体

不禁让人YY起嚼它的感觉……当林克挥舞圣剑狠劈其首级时，那溅出的绿色粘液就已经令人三天三夜上吐下泻了。而任天堂似乎还觉得不够过瘾，有时突然拿出两条虫子吓唬人，一条都被咱灭了两条还不是一样送死？就算你倾尽家产把所有虫子都搬上来咱也照样人挡杀人佛挡杀佛。（据统计任天堂库存大青虫几万条）

接下来登场的是BOSS大秋秋怪，俗称鼻涕虫。从《耀西岛》我们便可以看出任天堂似乎很喜欢把杂兵巨大化后作为BOSS来滥竽充数。这条鼻涕虫的前身就是当年林克见一杀一见百杀百的小鼻涕虫。在说它之前我不得不再提一件中学时的事情（众：你哪来那么多烂事）。当年我与朋友一起玩PS的《暗黑之心》，在攀岩的那一关常见有一种圆圆的肉蛋从岩壁中钻出来，身上还带有一圈圈的纹理，且皮肤十分光滑（据查那家伙经常用“*婷”除螨），它一出来立刻扭动身体，简直恶心至极。我当时真有种想吐的欲望。然而我那朋友还诚心气我：“哦，那条虫子好可爱哦，真想养两条。”（汗）而《小人帽》中的大秋秋怪与其有异曲同工之处。其实鼻涕虫的真正原型并不是真像鼻涕似的，而任天堂却将其塑造成了《瓦里奥制造》中美女流的鼻涕一样，还真是智慧超群。（不过好像除了我之外还没有人承认那真是鼻涕虫吧—_—）大家可以想象自己被鼻涕包围的感觉。

下面要谈到的是BOSS“巨猪”。UCG官方翻译为“大章鱼怪”。与上一个BOSS鼻涕虫相同，这只巨猪也是由杂兵经DNA改造异化而来的。而且不知大家发现没有，任天堂似乎对这种圆乎乎的、长着一根圆柱形的东西特别情有独钟，且不说这只猪在《塞尔达》系列也算是老主顾了，仅看《超级大战争 黑洞再生》中的终极坦克的形状就可以知道这点。由此可见任天堂一定与猪有着不可揣摩的渊源。我们再回来看这只巨猪，为什么说它恶心呢？最重要的一点就是从它的水泥管子似的“鼻道”（这个不可以称作“鼻孔”……）中喷出的东西。乍一看许多人会以为那是石头，实际上只要稍微动一点脑筋：从鼻子中喷出来的能是什么？——没错，聪明的你已经有答案了：鼻屎。（汗）也许你对此并不相信，那你想想，它在每次喷出鼻屎前都要狂吸一口气，自然而然的会吸进去许多泥巴之类的，然后顺理成章地就要喷出些东西，你不会认为它喷出的是一堆NDS吧？好像喷鼻屎这类雕



▲《超级大战争》中的猪型坦克。


▲喷鼻屎的猪。

虫小技相比《瓦里奥制造》实在不足为奇，但最恶心的是这头巨猪在充当吸尘器狂吸时若碰巧林克倒霉便会被吸进它那肮脏的水管子里，大家YY一下自己若在漆黑无比乌七八糟的地方被折磨的感觉吧，不时的还会有几根粗大的鼻毛来鞭打自己，绝对是求生不能求死不得的感觉啊，仅仅是那管子中的恶毒气味就已经不堪设想了。

记得以前有个极为BT的想法：让一个人平躺在床上，令一人强行让其眼睛处于开启状态，在令一个人拿一根针……为了避免遭天遣，本人就不把话挑明了，各位自己猜一下吧。由于各种原因这种BT想法当然不可能实现，而《小人帽》却大大满足了我的邪恶愿望。没错，就是最终BOSS古夫。从最终BOSS三种形态的主要特征就可以看出任天堂也对眼珠很感兴趣。大家一定知道有一种必须用弓箭射它眼睛的杂兵吧，大家也一定知道艾塞罗也长着丹凤眼吧，这就又肯定了以上观点。任天堂让玩家在游戏中刺敌人眼睛，用心显然极为险恶，这是为了使玩家心理发生扭曲，变为BT的神经性自虐狂综合症患者。此病症状为心地凶狠，喜欢欺负弱小，见到刚满月的小猫小狗会立刻凶心大起，利用掐、踢、摔、捏等手法让可爱的小动物陷入生死两难之境（就像我……）。这就不是简单的恶心人的问题了，它是利用各种惨不忍睹的事物来让玩家心里产生一种神秘感觉，自然就会感觉很难受。这也体现了任天堂的老奸巨猾。

有人说过讲鬼故事的真谛在于通篇不提“鬼”字，利用意象使听众不自觉地联想才是可怕之处，从而达到吓人的目的。显然任天堂对这条真理领悟得十分彻底。在《小人帽》中任天堂便利用这种方法让玩家自己联想游戏细节的龌龊之处，而不把它完全展现出来，形成“犹抱琵琶半遮面”的感觉。让玩家的心灵最深处打冷颤就是任天堂的最终目的。总之任天堂在《小人帽》中已经显露出自己想要把任氏一切游戏都打造成以恶心为卖点的东西的邪恶野心，这点若没有如在下一般的慧眼是绝对无法识破的。我们暂且等着吧，任天堂一定会制作出一大堆恶心游戏的！（本人逃亡中……）

文 淡淡雪湖茶 编 马修

当我再爱你的时候
——与GBA相伴日子的回忆



一首过去的歌，记载着过去的日子和感动；一部过去的掌机，记忆着难忘的岁月和欢乐……

"当我，再爱你的时候，准备一次一次被你冷落……"当音符从音箱里缓缓流淌出来，心血来潮的我毅然从床底下翻出那台曾伴我度过难忘岁月的紫透GBP，把它和手中的紫色GBA放在一起，轻轻地拨开开关，让熟悉的开机声再次回响在耳边……

记得当我用攒了几个月的零花钱买回这台GBA的时候，就曾轻轻地把GBP放进了小时候的玩具箱里，也曾略带伤感地回忆着以前一幕幕开心的场景。而这一次，回忆的主角换成了GBA。

抓起枕边的闹钟，慢慢地把记忆拨回到从前……

忘了是在哪本杂志上看到了一篇介绍GBA的文章，里面高清晰的游戏截图一下子拽住了我的眼球，"原来还能随时随地玩这么色彩艳丽的游戏！"相信很多人的想法跟我一样。



好不容易攒够了钱，我拉着和我很铁的一个哥们儿在某商城里和一个老板好一顿砍价，最后勉强以五百大元成交。我买的第一张卡带就是心仪已久的《格斗之王EX2》，作为我的第一盘GBA卡带，凭借着GBA的优秀手感和游戏本身完美的流畅度，让我第一次接触GBA就被它深深地吸引住了，不但有多彩的画面，还有着动感的音效以及各种必杀技和连续技，这种在掌间玩转与街机无差别的《KOF》的兴奋感是无与伦比的！而且我还吸引了一个同学购买整套装备，在一次次激动的叫喊声中，我找到了在单调的学习生活中无法找到的一种特殊的快乐。学校里接触到掌机的人很少，为了给自己找到更多的"玩伴"，也算是和大家共享一下自己的"新天地"，我借着校宣传部长的天时地利用校园广播做了一期宣传掌机游戏的专题，没想到反响出奇的好，连以前谈早恋话题的时候反响都没这么好过。（狂汗！）不少同学纷纷向我询问一些问题，不过毕竟还都是学生，真正去买了机器的人还是少之又少。



在体验了《KOF》的火爆精彩之后，我又省了几天的饭钱买了《恶魔城 晓月圆舞曲》，还为此得了一个外号叫"布什"（不食）。玩过了之后，我依然会利用职务之便进行宣传啦："来须苍真，18岁，2035年日食……"这是我在校园广播中提出的问题，可是有奖问答哦！（奖品是什么先不说。-_-）然而交上来的几份答案却令我近似乎昏厥：有说是漫画人物的，有说是某国黑客的，更有一位字迹非常隽秀的MM来函说是《忍者神龟》里的某人物！难道是未来派游戏《恶魔城神龟》？在我狂汗了一顿之后，想到自己钟爱的游戏竟被别人如此般蹂躏，便下定了决心要让更多的人体会到掌机游戏所带来的快感，于是我和几位玩友成立了"游人组"，并且用每周一次的时间把"游人驿站"从版块升级为专题，分期介绍掌机信息和游戏体验报告，没想到我这一心血来潮的举动又一次引起了极大的共鸣，学校在BBS上还专门为我们开设了"校园游民"版块。学生会的老师还鼓励我们说："在紧张的学习生活中能想到用游戏这一媒介来缓解压力，目的还是不错的。只是要分得清主次，不要弄得本末倒置。"我倒觉得这句话也应该送给所有还在进行着学习大业的"同道"们，毕竟学习还是最重要的！

就这样在GBA的陪伴下盼来了假期，很多人都买了SP，但因为某种原因我却始终没有

买，原因我不说想必大家也知道，就不说了。(^_^)在假期里我玩了不少的游戏，从《超级马里奥A3》到《最终幻想Ⅰ·Ⅱ》……不过却都是在VBA上玩的，虽然说在PC上玩GBA游戏显得有些浪费配置，便携性也不够。(-_-b)不过却一点也没有影响到我对GBA的热情，关掉电脑后，我依旧会意犹未尽地捧着GBA玩着N周目的《晓月》——至少对我来讲，那是一种幸福。



再次开学的时候，学校的课时安排似乎紧凑了许多，自习课要上到很晚不说，中间还有40分钟的休息时间！室外灯光太暗不适合进行室外活动，室内活动室人又太多，这个时候GBA无疑成了我的又一个亲密伙伴。一到课间，我就和同学联机玩《马里奥赛车》，一卡四玩，虽然只有四条赛道，但火爆程度却一点也不亚于《KOF》。有趣的是后来有的旁观的同学组成了“赌车协会”来猜胜负的，不过不要紧张，输了只是做俯卧撑而已，当锻炼身体了，呵呵！而做完一天的功课之后，我还会在书的“掩护”下去体验《新约圣剑传说》的凄美剧情。

也许是因为坐着的时间过长的缘故，有一天我突然发现自己有发胖的迹象！(-_-b)于是，每天早晨起床之后，我就开始跑步，也许是这个原因，也许是巧合，在一个星期六的上午我竟无意中跑进了一家游戏商店！(其实是迷路，555……)从此，开始了我的一段淘金生涯。

说确切点，那是一家游戏广场式的商店，大部分的游戏主机那里都有，PS2、XBOX、NGC、DC……还有一台N64，不过那是老板的收藏，只许看，不许摸，更别提售价了。当时老板见我手捧GBA满头大汗地冲进来，一定以为我是一个骨灰级玩家+游戏狂人，所以还没等我开口就热情地给我介绍游戏、推荐周边，只可惜我囊中羞涩，又不好意思无视老板的热情，所以硬着脸皮掏出仅有的30元钱买了一个皮卡丘的玩偶，价格在所有商品里也算最低了，不过老板一直很好的态度，却让我对商人的看法有了一些转变。

老妈见我抱了一个“大娃娃”回来，好一顿训斥，说我一个大男生怎么净整些小女生喜欢的东西，然后以各种不平等理由把我的皮卡丘归为己有了！好在还给了我一些“补贴”，所以一有时间，我就会去那家商店看看，买一些小玩意。不过很不幸的是过了几个星期，那家店竟然搬走了，而我又没有数码相机，所以那些模型、手办、玩偶……只剩口水了，我又只好老老实实地玩回了我的GBA，把那些周边陈设在自己书柜的空位上，这也是自己爱GBA的一个“证据”吧？让我知道了什么叫“爱屋及乌”。

要问一向对业界不感冒的我为什么突然关心起E3，那就是因为NDS和PSP了，我买了GBA之后才知道有GBA SP，而SP时尚、前卫的造型和更优秀的便携性让人一见就有要归为己有的欲望，但因为资金问题我一直没敢多想。这次两大新主机带给我的视觉冲击是相当大的，可以用“震撼”两个字形容，我的视神经立刻把视觉的刺激传递给大脑皮层的视觉中枢，经过缜密思考立刻得出结论，一定要买一台回来！从那天起每当我躺在床上玩着GBA的时候，就开始幻想手中的是一台PSP，旁边还放着一台NDS，之后一摇头……呵呵，现实总是残酷的。关于两大主机想必大家知道的比我要多，我就不多发表拙见了。

写了这么多，忽然发现自己和GBA的接触虽然只有短短几个月，却有着如此深厚的感情。自己的回忆似乎也该告一段落了，从记忆中醒来，仍依稀可见再熟悉不过的停滞的开机画面。我知道自己过于伤感，毕竟NDS还是兼容GBA游戏的，我依然可以再爱，或者说继续爱着我的GBA。然而在今天，我却偏要在这首歌曲的旋律中悄然写下这篇文字，默默地在心中为GBA祈福，然后轻轻地哼唱着：



“当我，再爱你的时候，准备一次一次被你冷落。一切不知道，当时的我，忘记你带着微笑而过……”

掌机游戏综合发售表·年末版

掌机的年末狂潮逐渐消退，无论是NDS还是PSP都少有新作品在最近一段时间内推出，就连GBA上的新作品也不是很多。不过在明年初，大家还是可以玩到《换装迷宫3》、《机战OG2》和美版《小人帽》等较重头的作品。另外过年期间如果大家还想玩掌机，不妨尝试一些老游戏，有条件的话也许能够用压岁钱购入NDS或者PSP，都是不错的选择。

发售表阅读方法提示

本发售表按照月份以及机种进行分类，同月的游戏为一个区域。同一区域内分为若干栏以表示游戏不同的信息，从左到右依次为发售日、中文译名、日/英文原名、开发厂商、游戏类型以及日/美元售价。（除Nintendo本公司的日版游戏以外，其余日版游戏的价格都不含消费税。）

2004年12月 GBA

30	杰作选！加油吧伍佑卫门1·2 雪姬和魔吉尼斯	杰作选！がんばれゴエモン1·2 ゆき姫とマッギネス	Konami	RPG	3800日元
30	游戏王 对战怪兽 国际版2	游戏王デュエルモンスターズ インタナショナル2	Konami	TAB	4800日元

2005年 GBA

1月6日	世界传说 换装迷宫3	テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3	Namco	RPG	4800日元
1月10日	塞尔达传说 小人帽（美版）	The Legend of Zelda: The Minish Cap	Nintendo	A·RPG	29.99美元
1月13日	马里奥聚会ADVANCE	マリオパーティアドバンス	Nintendo	TAB	售价未定
1月20日	霍比特人的冒险 指环王 最初的故事	ホビットの冒险 ロード オブ ザ リング はじまりの物语	Konami	RPG	4800日元
	冒险王比特 流氓大王	冒险王ビィト バスターズロード	Bandai	RPG	4800日元
1月27日	侦探神宫寺三郎 白影少女	探侦 神宫寺三郎 白い影の少女	Marvelous	AVG	4800日元
	努力！躲避球斗士	がんばれ！ドッジファイタMズ	Bandai	ACT	4800日元
	三国志英杰传	三国志英杰传	Koei	S·RPG	4800日元
	三国志孔明传	三国志孔明传	Koei	S·RPG	4800日元
2月1日	洛克人EXE5 加内尔小队	ロックマンエグゼ5 チーム オブ カネル	Capcom	A·RPG	4800日元
2月3日	超级机器人大战 原创世纪2	スーパーロボット大战 オリジナルジェネレーション2	Banpresto	S·RPG	售价未定
2月17日	LEGENDS 尼可罗之痕	レジェンズ サイン オブ ネクロム	Bandai	RPG	4800日元
2004年冬	飞龙之拳Ⅰ·Ⅱ加强版 激斗的3作收录	飞龙の拳Ⅰ·Ⅱプラス 激斗の3本入り	Culture Brain	ACT	4800日元

发售日未定 GBA

未定 马里奥网球GBA（暂名）	マリオテニスGBA（暂）	Nintendo	SPG	售价未定
未定 MOTHER3（暂名）	MOTHER3（暂）	Nintendo	RPG	售价未定
未定 摇摆大金刚（暂名）	ぶらぶらドンキー（暂）	Nintendo	ACT	售价未定
未定 模拟大楼SP（暂名）	The Tower SP（暂）	Nintendo	SLG	售价未定
未定 千年家族（暂名）	千年家族（暂）	Nintendo	SLG	售价未定

口袋光环 POCKETHALO VOL.8

精彩内容导视



PSP全接触



全面介绍新近发售的索尼掌机PSP，从主机外观到主机功能，我们向你一一演示，全面展现这款强大的掌上综合娱乐平台，看到你心动。

PSP新作试玩影像



收录了《真・三国无双》、《山脊赛车 PSP》、《恶魔战士编年史》、《合金装备 ACID》等数款PSP新作的试玩影像，感受PSP震撼的游戏画面。

NDS劲作直击



收录NDS上颇具创意的两款作品《为你而死》、《天堂独太》的试玩影像，最后还为你奉上《瓦里奥制造 摸摸乐》中的歌曲MV。

GBA新作拼盘



了解最新最劲的GBA新作，“GBA新作拼盘”带给你最热的GBA新作影像。

热血最强

《合金弹头Advance》最速过关（下）



魔剑士但丁继续为我们奉上的《合金弹头Advance》最速无伤过关的下半部分，精彩过程不容错过。

《超魔界村R》最速无伤过关



《超魔界村R》因超高的难度一度被称为变态游戏的代名词，而这次就有人来挑战它的最速无伤过关，让我们来看看演示者的精彩表演。



《游戏机实用技术》



神游公司授权邮购商

小神游SP开始邮购了！

小神游 GAME BOY ADVANCE 掌上游戏机 SP

直邮价：

￥688

（免EMS速递费）

玛瑙黑



另有海蓝色可选





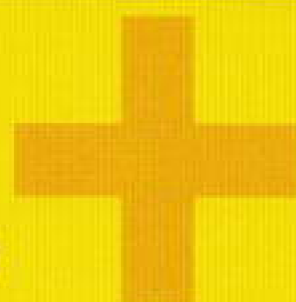
邮购行货主机

中国邮政EMS免费送货

现在邮购，就有

2大超值赠品送给您！！







赠

全套小编Q版形象贴

赠

您指定的未来4辑《掌机王SP》

新书出版后单独邮寄给您

神游公司售后服务郑重承诺：

购买行货小神游SP

可享受15天保换，1年保修的贴心服务

让您轻轻松松玩掌机！

邮购办法：

请在汇款单附言栏注明
您所要的数量及颜色

收款：游戏机实用技术杂志社
地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱　　邮编：730000
电话：0931－8668378



1月10日 全国上市

超值赠品

赠



陆行鸟夹页书签

NDS保护包

赠

赠

口袋光环

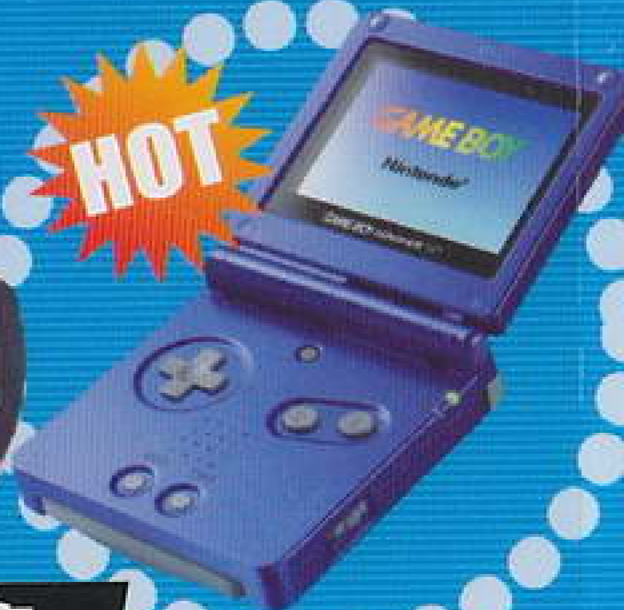
更多PSP、NDS相关游戏影像，敬请关注口袋光环。

口袋光环 VOL.9

幸运大抽奖活动继续展开！







每辑都有大奖 每辑都有惊喜

“看《SP》得大奖”火热进行中，NDS、PSP、小神游SP全都可以拥有！还有50个SMS2记忆棒等您拿！只要购买《掌机王SP》就有机会中奖，第9辑将公布第7辑的大奖名单，别错过！

口袋光环光盘+掌机王SP手册+精美赠品

定价：12元

ISBN 7-88488-339-2

